ファミコン通信

編集部責任編集

ゼルダの伝説 神々のトライフォース のすべてがわかる本



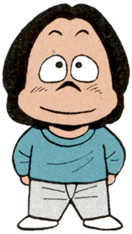
これ1冊だけで、ゼルダの伝説に関することは完璧だ
2度目以降のプレーにも役立つぞ!

アスキームック ASCII

ゼルダの伝説
のすべてがわかる本

クロスレビュー

東府屋ファミ坊

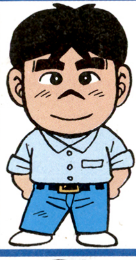


僕のハート数は、現在18。お正月前には終わらす予定だったんだけど、なかなかうまくいかないもんだよね。悩んでる人は、ぜひこの本を活用してほしいものだ。

9

『I』にくらべると、アドベンチャー色が強くなった。昔の竹を割ったようなイメージが、今回はシナリオ＆イベント最重視型。既存ＲＰＧの影響を色濃く受けてるんだよね。ただストーリー展開は絶妙に練られてるし、グラフィックは４重丸。とくに演出関係がすごい。かなりの力作だ。

水野店長

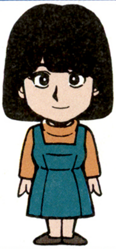


２回目のクリアーを達成したにもかかわらず、いまだにハートのうつわが19個しかないのだ。他人に聞くなんて絶対にしたくないし……もう一回チャレンジかな。

10

よい悪いを別にして、世のなかには肌に合うゲームとそうでないゲームのふたつの種類がある。『ゼルダ』はまさに私にとってぴったしカンカン肌に合ってしまうゲームなのだ。実際私の前世はゼルダだったんじゃないかとさえ思う。んなわけで今回は、諸手を上げて10点さし上げるっ。

森下万里子



『ゼルダ』はなんとかクリアーしたものの、153回も死んでたのでちょっとショック。ただ今ノーデスエンディングに挑戦中なの。はたしてうまくいくかしら。

10

とにかく良くできているの一言ですね。前作でハマっていた人も、初めてやる人も同じように夢中になれるんじゃないかしら。キャラクターの細かいしぐさのひとつを取ってみてもよくぞここまで、といった感じなのです。フィールドの音楽も泣かせてくれます。

ジョルジョ中治



『ゼルダの伝説』にハマッて、性格が悪くなったような気がする。他人（ボス）の欠点（弱点）ばかりを無意識に探してしまうのだ。まったく困った副作用なことよ。

10

ゲームを〝解く喜び〟を教えてくれた前作『ゼルダの伝説』。あれから５年。ボクらがすでに忘れかけていた〝解く喜び〟を思い出させてくれるゲームだ。前作のファンはゲームってこんなに楽しいものだったのか、と再認識するに違いない。初めてプレーする人にはちと難しいかも……。



C O N T E N T S

LINK'S ACTION —— 3

✚ボタン 移動 —— 4
Aボタン 行動 —— 7
Bボタン 攻撃 —— 11
Xボタン マップを見る —— 12
Yボタン アイテム —— 13
そのほかのアイテム —— 17
画面の見かた —— 18
ゲームオーバーとセーブ —— 18

ハイラルの地 —— 19

ハイラルの地 エリア別案内 —— 20
自分の家 —— 21
ハイラル城 —— 22
教会 —— 24
カカリコ村 —— 25
東の神殿 —— 27
草原地帯 —— 29
あやしの砂漠 —— 30
砂漠の神殿 —— 31
願いの滝 —— 33
ハイリア湖 —— 34
山の洞くつ —— 35
ヘラの塔 —— 36
迷いの森 —— 38
司祭の塔 —— 39

闇の世界 —— 41

闇の世界 エリア別案内 —— 42
ピラミッド —— 43
闇の神殿 —— 44
水のほこら —— 46
遺跡 —— 48
ドクロの森 —— 49
はぐれ者の村 —— 51
村の迷宮 —— 52
かじ屋〜動物の森 —— 54
氷の神殿 —— 55
悪魔の沼 —— 57
デスマウンテン —— 59
カメ岩 —— 60
ガノンの塔 —— 62

DATA BANK —— 65

MAP(攻略データ集)
ハイラル城 —— 66
秘密の通路 —— 68
東の神殿 —— 69
砂漠の神殿 —— 70
山の洞くつ —— 72
ヘラの塔 —— 74
司祭の塔 —— 76
闇の神殿 —— 78
水のほこら —— 80
ドクロの森 —— 82
村の迷宮 —— 84
氷の神殿 —— 86
悪魔の沼 —— 88
デスマウンテン ハイラル側 —— 90
デスマウンテン 闇の世界側 —— 91
カメ岩 —— 92
ガノンの塔 —— 94

モンスターカタログ —— 98
危険な罠の数々 —— 109
これが最短クリアールートだ! —— 113
アイテム入手ポイント一覧表 —— 123
魔法陣の場所 —— 124
ハートのかけらはここにある —— 125

LINK'S ACTION

アクションのすべて

MOVE —— **CROSS BUTTON**

- WALK
- GET ITEMS
- OPEN DOOR
- TRAMPLE SWITCH
- PUSH BLOCK
- JUMP DOWN
- JUMP OVER

ACTION —— **BUTTON A**

- TALK PERSON
- READ
- OPEN CHEST
- CARRY UP & THROW
- HOLD & PULL
- SWIM
- DASH & BODILY CRASH

ATTACK —— **BUTTON B**

- BRANDISH SWORD
- SHOOT BEAM
- THRUST SWORD
- ROLLING ATTACK

LOOKOVER MAPS —— **BUTTON X**

USE ITEMS —— **BUTTON Y**



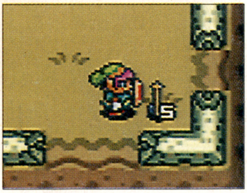
✚ボタン・・・移動

歩く

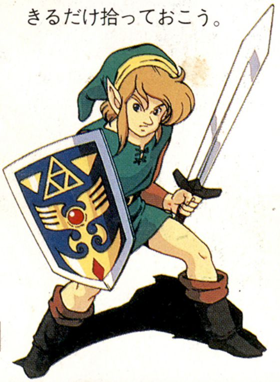


✚ボタンを操作するとリンクを８方向に歩かせることができる。基本中の基本だ。

アイテムを拾う



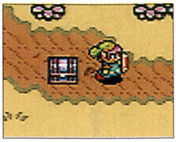
アイテムを拾うには、リンクを移動させて接触させるだけ。損をすることはないから、できるだけ拾っておこう。



何かを連れて歩く



ゼルダ姫や、村のダンジョン内の女の子などを連れて歩くときは、リンクひとりのときとまったく同じ感覚で歩くことができる。ただし、山の洞くつ内のおじいさんを連れて歩く場合は、ダッシュの速度が落ちてしまう。



とある場所で宝箱を引きずって歩く必要に迫られるのだが、ダッシュさえしなければ、段差を飛び降りようがモンスターと戦おうが平気で後をついてくる。ただし、宝箱を引きずっているとお店や洞くつには入れないので注意。



ゲーム終盤で特殊爆弾を買い、引きずって移動することがある。特殊爆弾はＡボタンで切り離して爆発させるので、目的地に到着するまではＡボタン関係のアクションは一切できない。また、段差を飛び降りても爆発してしまうので注意。

拾得アイテム

●ルピー



ルピーはこの世界の通貨。とにかく拾っておけば役に立つだろう。

●ハート



ハートを取ると、消耗したライフをひとつだけ回復してくれる。

●果　実



果実もハートと同じく、ライフをひとつ分回復してくれる。

●小妖精



小妖精をつかまえるとライフを７つ分も回復してくれる。

●魔法の壺



消費した魔法の力を回復させるアイテムだ。大小２種類ある。

●爆　弾



爆弾を補充するアイテムだ。最大携帯数以上は持てないよ。

●矢



矢を補充するアイテム。これも最大携帯数以上は持てない。

●小さいカギ



ダンジョン内の鍵穴つき扉を開けるときに使用する鍵だ。

扉を開ける

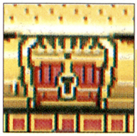


村の建物やダンジョン内の扉は、押すだけで自動的に開いてくれる。

扉



カカリコ村の家や占い屋など地上にある建物の扉は、扉の前で✚ボタンの上を押せば自由に開けて入ることができる。



ダンジョン内のこの形の扉は開けるときに小さなカギをひとつ消費する。小さなカギを持っていないと絶対に開かない。





この形の扉と鉄格子は、大きなカギを持っていないと開けることができない。扉を開けても大きなカギはなくならない。

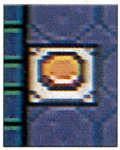
踏　む



床の上にスイッチがあったら、移動して上から踏んでみよう。何か変化が起こるはず。

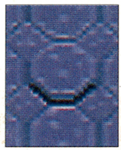
スイッチ

●スイッチA



このスイッチは壺の下に隠されている。踏むと周囲で何らかの反応が起きる。

●スイッチB



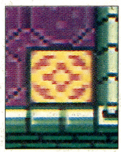
床の一部が少しだけ浮き上がったタイプのスイッチ。さまざまな形が存在する。

●スタースイッチ



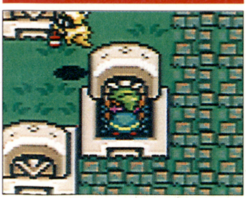
2個がひと組になっていて、明かるいほうを踏むと落とし穴の位置が変化する。

●ワープゾーン



黄色と黒の2個でひと組になっていて、黄色の上に乗ると黒へワープする。

押　す



押せるものは限られているけれど、そのかわり無意味なものもないのだ。

押せるもの

●ブロック



4方向に押せるが、動かせるのは一度きり。また、押せないブロックもある。

●石　像



どこまででも押し動かすことができる。ただし、動かないもののほうが多い。

●墓　石



真正面から上に押さないと動かない。動かすとポゥが出現することもある。

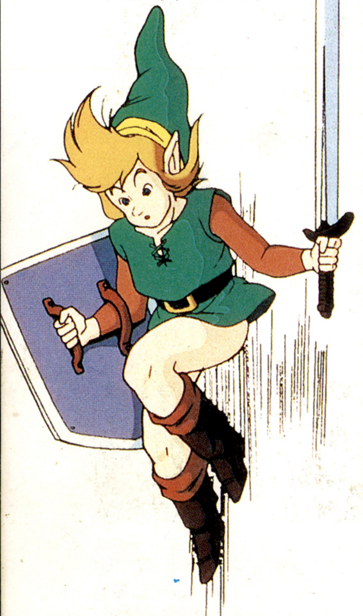
●水門レバー



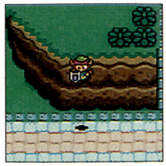
レバー部分の右側に立って、そこから左に押せば作動させることができる。

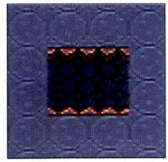
飛び降りる・落下

上段から下段へ、上階から下階へ。落下することによって移動範囲は広がる。



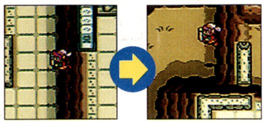
落下できる場所



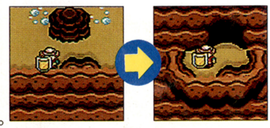
ここに挙げた4つの写真はいずれも落下可能な場所だが、ゲーム中にはまだまだたくさんの落下可能地点が存在する。とくにダンジョン内の穴や段差は飛び降りることによって、いままで行けなかった場所に行ける場合もあるから、どんどん落ちよう。

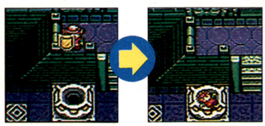
飛び降りるメリット



第一のメリットは近道ができるということ。ただし、マップを完全に把握していないと近道のつもりがかえって遠回りになることもある。

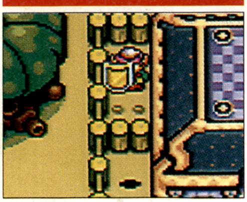
第二のメリットは普通に移動していても行けない場所に行けること。ヘブラ山の岩棚に乗るときなどには、どうしても必要なアクションなのだ。





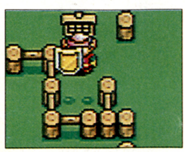
第三のメリットは井戸や大きな壺の中に飛び込むことで、隠された部屋に行けることだ。ダンジョン内の隠し部屋には小妖精がたくさんいるぞ。

飛び越える



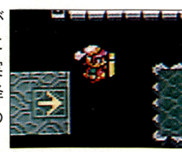
普通は棚や穴の上を飛び越えることはできないけど、3つだけ例外があるのだ。

飛び越えられる場所



棚の手前の地面に丸い印がふたつついているところは、印側から反対側へと棚を飛び越えることができる。これを利用すると、カカリコ村の迷路はダッシュを使わなくても8秒ぐらいでゴールにたどり着ける。他の場所にもあるぞ。

闇の神殿の中には矢印が描かれた床がある。ここを矢印の向きに進むと、穴に落下してしまいそうに見えるのだが、実際には穴を飛び越えてその先の通路に降りることができる。ただし、矢印以外の場所から飛び出すと落ちてしまうぞ。

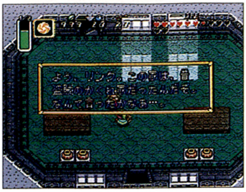




ヘブラ山の北東にぽつんと浮かんでいる離れ小島。この小島は闇の世界側では1ヵ所だけ縁が切れている。ここから飛び降りるのはかなり危険なように見えるが、実際には大きく飛び越えて南の山道に見事な着地を決めてくれる。

Ⓐボタン…行動

話す



人の話を聞くのは情報収集の基本。ゲームに詰まったらいろんな人に話を聞いてみよう。

話しかけられる人々

●人　間



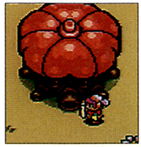
登場する人物はほぼ例外なく話を聞くことができる。特定のイベントをクリアーすると話の内容が変化する人もいるよ。

●モンスター



モンスターの中にも話を聞けるやつもいる。ただし、魔法の粉をかけたり、特殊な状況に追い込んでやる必要がある。

●木



闇の世界の木の中で、ぶつかったときに爆弾を吐き出す奴がいるよね。このタイプの木は話を聞くことができるんだ。

読　む



立てふだやプレートにはときには非常に貴重な情報が刻まれていることがある。

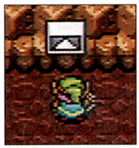
読めるもの

●立てふだ



立てふだに書かれていることのほとんどは、あっちにあれがあるという道案内。だけど、たまーに貴重な情報もあるのだ。

●プレート



プレートに刻まれている情報はどれをとっても重要なヒントばかり。最低でも一度は読んでみる必要があるだろう。

●石　碑



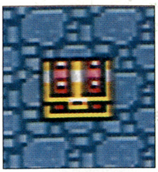
石碑には古代ハイラル語が刻まれているので、普通に読んでも意味はわからないだろう。ムドラの書を使って解読しよう。

宝箱を開ける



宝箱の中にはいろんな物が入っている。罠なんてないから心配せずにどんどん開けよう。

宝箱



●小さな宝箱

ごく一般的な宝箱で、中には小さなカギやハートのかけら、高額のルピーなどが入っている場合が多い。手前に立ってＡボタンを押せば中のアイテムを取り出せるけど、手前にブロックが置かれていることもある。



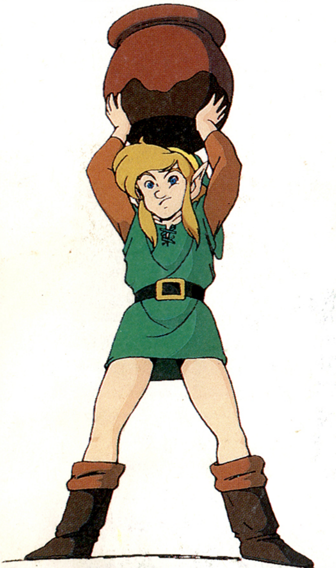
●大きな宝箱

各ダンジョンに１個ずつ置かれている。中にはゲームをクリアーするために必要なアイテムが納められている。ただし、大きな宝箱を開けるためには、大きなカギを持っていなくてはならない。

かつぐ・投げる



物をかついで投げる、このアクションはダンジョン探索の基本になるはずだ。



関連アイテム



パワーグラブ



パワフルグラブ

かつぐ・1



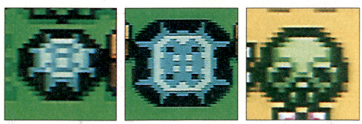
リンクが初期状態からかつげるものはこの10種類。爆弾と魚とにわとり以外は、モンスターに投げつけるとダメージを与えることができる。また、立てふだは正面からはかつげない。

かつぐ・2



パワーグラブを身につけると、それまではかつげなかった白い岩などもかつげるようになる。これで、岩で塞がれていた道の奥へ進むことができる。さらに、岩の下には階段や穴が隠されていることも多い。冒険の途中で岩を見つけたら、持ち上げて下を調べてみるといい。

かつぐ・3



パワフルグラブを身につけると、黒い岩も持ち上げられるようになる。

草や岩の下にあるもの



●階段

地下への入り口。中にはいい物が隠されているに違いない。



●穴

穴は地下室の裏口と考えればいい。落ちても大丈夫だよ。



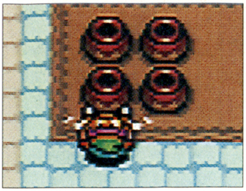
●魔法陣

闇の世界へ移動するための扉。6つの魔法陣が岩の下にある。



物をかつぐと、下からいろんな物が出現する。そのほとんどは取ってうれしいアイテムなんだけど、ときにはモンスターや地雷が出現し、ダメージを受けてしまうこともある。かつぐときにも気を抜かないように。

つかんで引っ張る



アクション数ある中で最も使用頻度の低いものがこれ。でも逆に、使用できる場所が最も多いアクションでもある。

スイッチ



●レバー

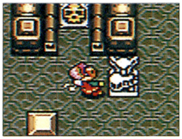
引っ張ることによって作動させるスイッチだ。２個がひと組になっている場合は、片方が罠でもう片方が正解だ。



●石像

この形の石像の一部は、舌の部分を引っ張ることができる。形は違うけれど、基本的なことはレバーと同じだ。

仕掛け



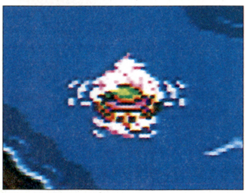
押して動かすことができる石像は引っ張ることもできる。石像を動かすこと自体は何の反応も起こさないが、これを動かしてスイッチの上に乗せたり、進路を確保したり、トラップの盾にしたり、と使用法はけっこうたくさんある。

その他

このほかにも引っ張れる場所は無限にある。動かせるわけではないけど、引っ張るだけならすべての障害物がアクションの対象になるのだ。その中には引っ張ることによってなんらかのアイテムを出現させるものもあるんだぞ。



泳ぐ



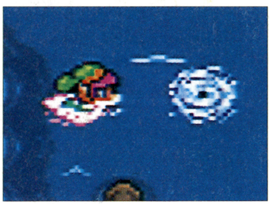
水かきを手に入れると泳げるようになる。泳いでいるときは攻撃はできない。

必須アイテム



水かき

渦巻き



渦巻きはゾーラの作った秘密の抜け道の入り口だ。これはハイラルの地に６つ、闇の世界にふたつあり、あわせて８個、４ルートの抜け道があるわけだ。オカリナがないうちは、この抜け道がけっこう重宝な移動手段になる。

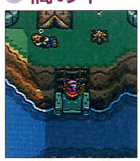
泳がないと行けない場所

●願いの滝



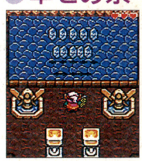
川の上流のとある滝の裏側には、不思議な泉のある洞くつがある。この泉にアイテムを投げ込むといいことが起こるよ。

●橋の下



東の神殿の南西に位置する橋の下に泳いで行くと、橋のたもとに丹下拳闘クラブ……じゃなくて、おじさんが住んでいる。

●幸せの泉

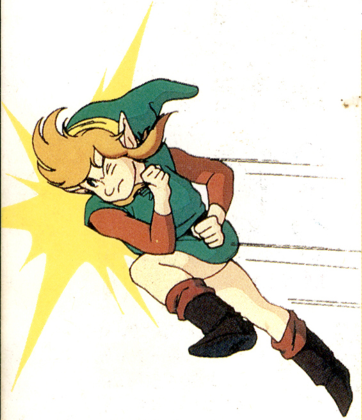


ハイリア湖の中央に浮かぶ小島には幸せの泉がある。この泉にルピーを投げ込んでみよう。最高でも20回も投げれば……。

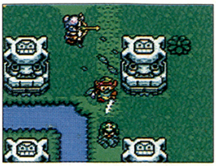
ダッシュ・体当たり

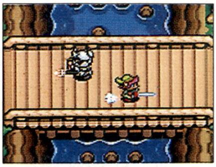


ダッシュと体当たりは、ゲーム中で最も使用頻度の高いアクションだ。



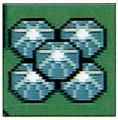
ダッシュ斬り



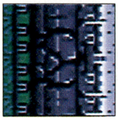


ダッシュ斬りは高速移動と攻撃の2点を兼ね備えたアクションだ。目の前に何もない場所でAボタンを押すと、リンクはまずその場所で足踏みを始める。そして約2秒経過するとおもむろにダッシュし始めるのだ。足踏みしているときに✚ボタンを押すと、ダッシュする方向を変えることができる。ダッシュを止めたいときは✚ボタンを逆方向に押せばいい。また、段差を飛び降りるか、画面が切り替わると自動的に停止する。ちなみに、ダッシュで階段を上がることもできるぞ。

体当たり



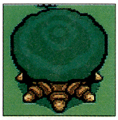
体当たりで壊せるもの





ダッシュで体当たりすると破壊できるものがある。代表的なものは岩が5つ積み重なった石塚や、ダンジョンなどにある大きなヒビの入った壁だ。これらを破壊すると地下へ通じる階段や、隠し部屋への通路が出現することがある。

体当たりで何かが得られるもの

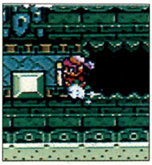


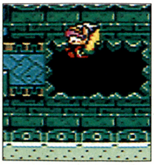


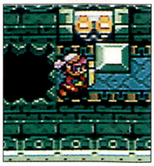


体当たりするとその対象物に大きな衝撃を与えることができる。この衝撃で、上に乗っている物や引っかかっていたものが揺れ落ちることがある。ただし、いいものばかりが落ちてくるとは限らない。ときにはハチの大軍に襲われることも……。

体当たりジャンプ







体当たりジャンプはちょっと気づきにくいのだが、知っているといろんな場所で重宝するアクションだ。

リンクが障害物に体当たりすると後方に跳ね返されるが、このときリンクは空中を飛んでいる。これを利用して、落し穴を飛び越えることができるのだ。飛距離は障害物から3.5ブロック。着地するときに✚ボタンを穴と反対側に押しておけば4ブロック分の穴まではぎりぎり飛び越せる。

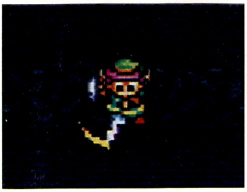
必須アイテム



ペガサスの靴

B ボタン…攻撃

剣を振る



剣を振る、これが攻撃の基本だ。いつでも迅速に対処するため、Bボタンから指を離さないようにしよう。

剣の使い方



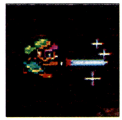
Bボタンを1回押してすぐに離すと、リンクは1回だけ剣を振る。リンクは左利きなので、剣は右腰の鞘から抜かれたあと弧を描いて左前方へ突き出される。敵に対して右寄りに位置しないと、攻撃しにくいことを覚えておこう。

剣のレベルによる違い



LEVEL 1

おじさんから譲り受けた剣だ。威力も弱く、剣の長さも短いので頼りない。



LEVEL 2

最初に手に入れるマスターソード。これでビーム攻撃ができるようになるぞ。



LEVEL 3

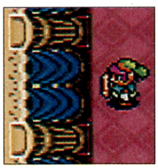
かじ屋で鍛えてもらったマスターソード。攻撃力がかなり上昇するのだ。



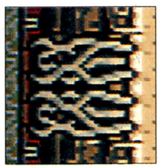
LEVEL 4

マスターソードの最終形態。ゲーム終盤で手に入る最強の剣なのである。

剣で切れるもの



●カーテン



●木のつた

ハイラル城の壁に掛かっているカーテンと、ドクロの森の地下にある木のつたは剣で切り開くことができる。奥に通路が隠されていることもあるので、見逃さないように。

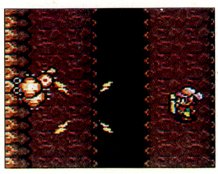
ビーム攻撃



使用条件はかなり厳しいけれど、ビーム攻撃ぐらい安全な攻撃方法はない。

ビーム攻撃のメリット





レベル2以上の剣を装備したリンクのライフゲージが満タンのときに限り、剣を振るとその先端から回転するビームを発射することができる。ビーム攻撃のメリットは、その安全性につきる。ビームの攻撃力は低いが、離れたところから敵に攻撃できるという点は、欠点を補ってなお余りある魅力である。

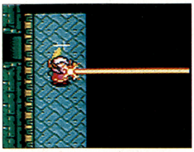
ビーム攻撃が使える状態になったら安全第一を心がけること。ちょっとでもダメージを受けてしまうと、その恩恵は失われる。つまらないことでダメージを受けないように。

剣を突き出す



地味な技だがこれを使いこなせると戦闘が楽になるぞ。

剣を突き出すメリット





Bボタンを押しっぱなしにすると、リンクは剣を前方に突き出したままにする。この状態で✚ボタンを押すと向きを変えずに移動することができ、前方に草があれば連続で切り払い、障害物があれば剣でつつく。ちなみに、つついたものが爆弾で破壊できる場合は、ちょっと違う音がするのだ。

また、このときリンクは右側方を盾で防御している。進行方向の左右から弾が飛んでくるような場所は、剣を突き出しながら進めば安全だ。

回転斬り



回転斬りは全方向に攻撃でき、しかも威力は2倍。

回転斬りのメリット



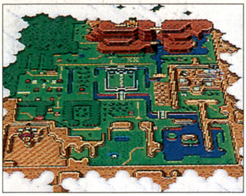


剣を突き出したままにしておくと、約2秒後に剣に気力を貯めることができる。このときにBボタンから指を離すと攻撃力2倍の回転斬りができる。

回転斬りは、剣を後方に振ってから時計回りに1回転させる。全方向に攻撃できるわけだが、攻撃範囲は思ったよりも狭く、しかも1回転のみなので失敗すると途端に危険に陥る。気力を貯める間は移動速度が遅いのも欠点だ。回転斬りは対ボス戦でのみ使用するのが最も安全で賢い方法だろう。

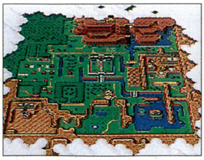
Xボタン‥マップを見る

マップを見る



マップ機能は便利なことこの上ない。マップのおかげで、道に迷うことはほとんどなくなった。

地上マップ



●全体マップ



●部分マップ

地上マップは大まかな位置を把握するのに便利。L・Rボタンで切り替え。

ダンジョンマップ



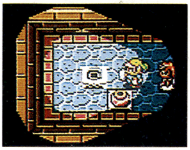
ダンジョン内では、階段や入り口の位置まで表示してくれる優れたマップを見ることができる。このマップには通過した部屋が逐次描き込まれ、さらにマップとコンパスを入手すればダンジョンの全体図とボスの部屋の位置が表示される。

Yボタン・・・アイテム

カンテラ

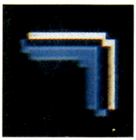


火を灯す



カンテラは燈ろうに火を灯すときに使用する。火を灯せば暗い部屋を少しの間、明かるくできる。

ブーメラン



マジカルブーメラン



攻撃する



空を飛ぶモンスターなど一部の敵に限り、ブーメランを投げつけるとダメージを与えられる。

モンスターの動きを止める



大多数のモンスターは、ブーメランを投げつけられると、一定時間金縛り状態になってしまう。

アイテムを取る

敵を倒して出現したアイテムなどにブーメランを投げつけると、それを拾ってからリンクのもとへ戻ってくる。

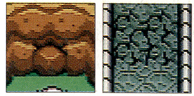
その他

ブーメランは低い仕切りなら貫通して飛んでいく。クリスタルスイッチを作動させるときにはブーメランを使うと便利だ。

爆弾



壁・床を壊す



大きなヒビの入った壁は体当たりでも壊せるが、小さなヒビやヒビの入った床は爆弾を使わないと壊せない。ヒビの近くに置いて待てばいいが、ときには爆弾を投げないとだめな場所もあるだろう。

攻撃する

モンスターの中には爆風に極端に弱いやつもいる。ただ、動く敵にうまく爆風を浴びせるのはなかなか難しい。

虫取りアミ

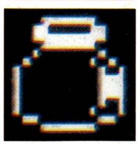


つかまえる



ハチや小妖精に接近して虫取りアミを使うと、それらを捕まえることができる。捕まえたら空きビンに入れておこう。

ビン



ものを入れておく



ビンは薬やハチ、小妖精を入れておく容器である。中に入っているもので使用したときの効果が異なる。ハチはオプション、小妖精は持っていれば死んだときにその場で復活させてくれる。

キノコ



誰かに渡す

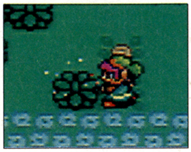


このアイテムは魔法の粉の原料だ。誰かに渡して加工してもらおう。

魔法の粉

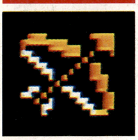


ものに振りかける



魔法の粉は草などに振りかけると化学変化を起こしてアイテムを出現させる。また、モンスターや村人にかけると……。まぁ、いろいろ試してみるといいだろう。

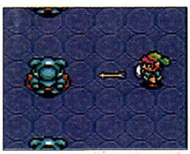
弓



銀の弓



攻撃する

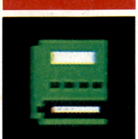


弓は矢を打ち出す道具。矢の破壊力はかなり大きく、しかも矢しか効かないモンスターもいる。序盤はどんどん使おう。

その他

ほとんどないのだが、弓矢がスイッチになる仕掛けもあるので注意。

ムドラの書

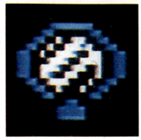


古代文字を解読する

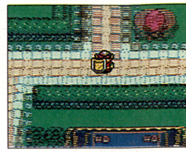


石版に刻まれた古代文字を解読するときに使用する。他の使い道はなし。

マジカルミラー



闇の世界からハイラルへ戻る



闇の世界の地上でマジカルミラーを使うと、ハイラルの同座標地点に抜け出すことができる。使う場所しだいでは、ハイラル側の行けなかった場所に出現することも可能。そういう場所にはハートのかけらがあることが多い。ふたつの世界の地形の違いがポイントだ。

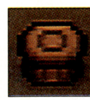
入口に戻る

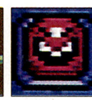
ダンジョン内でマジカルミラーを使用すると、入り口に戻ることができる。行き詰まってしまったときに使おう。また、うまく使うと近道できるダンジョンもある。

マジックハンマー



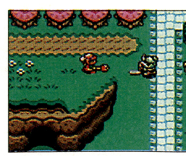
くいを打つ





ハンマーで通路上のくいやモグラブロックを叩き潰すと、その上を歩けるようになる。

攻撃する



ハンマーは威力絶大の武器でもあるが、攻撃範囲が異常に狭いため使い勝手はかなり悪い。

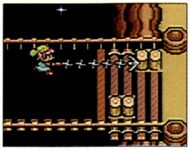
その他

つぼを叩き割って中身を取り出すこともできる。かついで投げ捨てるよりも時間が短縮できるぞ。

フックショット

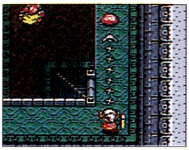


移動する



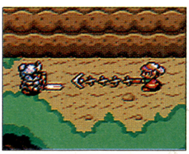
フックショットを伸ばして先端を岩やつぼ、宝箱などに引っかけると、そこまで移動することができる。その途中に段差や落とし穴があっても関係なく移動できるぞ。

攻撃する



一部のモンスターにダメージを与えることができる。ブーメランよりも強力だ。

モンスターの動きを止める



フックショットを使えば、ブーメランが効かないモンスターの動きも停止させることができる。

その他

フックショットを伸ばしている間はリンクは無敵状態になっているぞ。

シャベル



穴を掘る

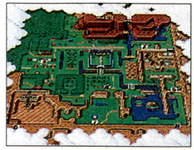


ある場所を掘って、埋まっているオカリナを手に入れるためのアイテム。

オカリナ



別の場所に移動する

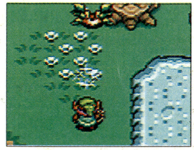


これを吹くとハイラルの８つの場所に自由に移動できる。オカリナでしか行けない場所もある。

アイスロッド



モンスターを凍らせる



杖の先端から冷気を飛ばし、モンスターを氷漬けにしてしまう。凍ったモンスターはかつぐことができる。この状態のモンスターをあるアイテムで攻撃すると……。

ファイアロッド

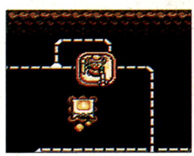


モンスターを焼きつくす



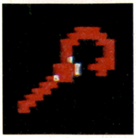
先端からほとばしる炎でモンスターを焼きつくしてしまう魔法の杖。炎に弱いモンスターはけっこう多い。上手に使って戦闘を楽に進めよう。

火を灯す

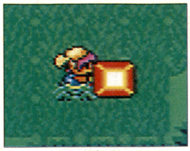


ほとばしる炎の延長線上に燈ろうがあれば、それに火を灯すことができる。カンテラでは届かないときに使おう。

リマリアの杖



パワーブロックを作り出す



この杖を使うとパワーブロックを作り出すことができる。これは押したり、かついで投げたり、体当たりで蹴ったりすることができる。パワーブロックの使用法はいろいろあるが、押しっぱなしスイッチの上に乗せておくのがもっとも頻繁に登場する使い方だ。

パワーブロックで攻撃する

パワーブロックをモンスターに接触させるとダメージを与えることができる。また、杖を２回使うとパワーブロックを爆発させることもできる。これをうまく利用すると離れたクリスタルスイッチを好きなときに作動させることができる。

足場を作り出す



カメ岩の中にある〝?〟マークの前で杖を使うと、移動する足場ができる。

バイラの杖



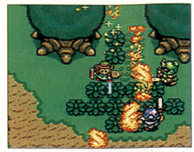
バリアを張る

バイラの杖を使うと、リンクの周囲で光の玉が回転し始め、すべてのダメージを無効化するとともに、近付くモンスターにダメージを与える。ただし使用中は魔法の力を消費し続けるので、長時間の使用はできない。

ボンバー



モンスターを焼きつくす

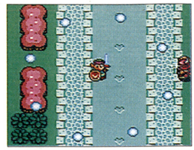


ファイアロッドの強化版。リンクの周囲に大爆発を起こし、画面内のすべてのモンスターを焼きつくしてしまう。

エーテル



モンスターを凍らせる

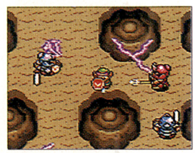


アイスロッドの強化版。画面内のすべてのモンスターを凍らせる。あるアイテムと併用すると、事実上無制限に使用可能。

シェイク



モンスターを変化させる

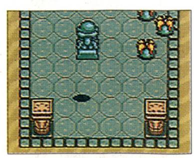


剣を地面に突き刺し地震を起こす。このとき接地していた敵や、木に止まっていた敵には大ダメージを与えることだろう。非力なスライムに変身してしまうやつもいるぞ。

マジックマント



姿を消す



これを使用するとリンクの姿が消え、ダメージを受けなくなる。また、一部の障害物をすり抜けることもできる。

そのほかのアイテム

武器・防具



●マスターソード

レベル2からレベル4の3種類。レベルの上昇にともなって威力も上がる。



●大きな盾

この盾を装備すると、ゾーラなどが吐き出す炎の弾なども防御できる。



●鏡の盾

この盾を装備すると、カランメイダのレーザーを受け止められるようになる。



●青い服

この服を着ると、緑の服を着ていたときの2分の1しかダメージを受けない。



●赤い服

この服を着ると、緑の服を着ていたときの4分の1しかダメージを受けない。

装備アイテム



●ペガサスの靴

この靴を履くとダッシュができるようになる。長老から授かるアイテムだ。



●パワーグラブ

この手袋を身につけると、今まで持ち上げられなかった岩がかつげるようになる。



●パワフルグラブ

この手袋を身につけると、かなり重量のある黒い岩までかつげるようになる。



●水かき

この水かきを装備すればカナヅチのリンクもすいすいと泳げるようになる。



●ムーンパール

これを持っていると、闇の世界に行ってもウサギに変身しなくなる。

ダンジョンアイテム



●マップ

これを入手すると、ダンジョンマップにすべての部屋の位置が描き込まれる。



●コンパス

これを入手すると、ダンジョンマップにボスの居場所が描き込まれる。



●大きなカギ

これを入手すると、大きな宝箱と大きな鍵穴のついた扉を開けることができる。

薬



●赤い薬

ライフを最大限まで回復させる薬。魔法屋や雑貨屋で120ルピーを払って買う。



●緑の薬

魔法の力を完全回復させる薬。買うと60ルピーだが、ただで入手する方法もある。



●青い薬

ライフと魔法の力の両方を完全に回復させる薬。値段は160ルピーとお得。

体力増強アイテム



●ハートの器

ライフゲージの最大値をひとつ増やしてくれる。11個すべて確実に入手できる。



●ハートのかけら

4つ集めるとハートの器になる。24個存在するが、隠されているものも多い。

スペシャルアイテム



●ペンダント

それぞれ勇気、力、知恵の紋章が刻み込まれている3種類のペンダント。

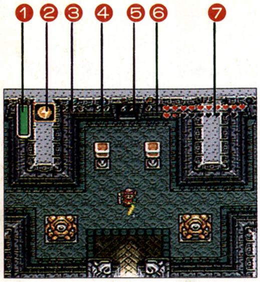


●クリスタル

生けにえにされた娘たちの魂が封じ込められている水晶。全部で7つある。

画面の見かた

メイン画面



①魔法メーター

これは魔法の力の残量を緑色のメーターで示したものだ。カカリコ村のかじ屋の前にある井戸の中であることをすると、魔法の力の使用量が半分になるぞ。

②アイテム表示

現在装備している、Yボタン使用アイテムが表示される。

③ルピー

現在所持しているハイラル通貨、ルピーの金額が示される。

④爆弾

ここには現在持っている爆弾の残り個数が表示される。初期状態では10個までしか持てない。

⑤矢

現在持っている矢の本数が表示される。爆弾と矢の最大携帯数は、ハイリア湖の幸せの泉であることをすれば女神さまに増やしてもらえるぞ。

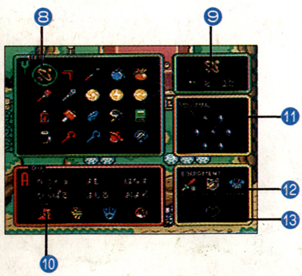
⑥小さなカギ

ダンジョン内の鍵のかかった扉を開けるときに使用する、小さなカギの本数が表示される。小さなカギは各ダンジョン専用なので、余っても他のダンジョンでは使用することはできない。

⑦ライフゲージ

体力を赤いハートで示したもの。攻撃を受けると減り、すべてなくなるとゲームオーバー。

サブ画面



⑧アイテム選択ウインドー

ゲーム中に発見したYボタンアイテムが表示される。このウインドー内にあるカーソルを動かして、使用するアイテムを選択することができる。

⑨アイテム名

アイテム選択ウインドーで選んだアイテムの名前を表示する。

⑩DOウインドー

現在Aボタンで行なえるさまざまな動作と、その動作に関連したアイテムが表示される。

⑪スペシャルアイテム

ゲームをクリアーするために、すべて集めなくてはならない特殊なアイテムが表示される。

⑫装備

プレーヤーが現在身につけている剣と盾と服が表示される。

⑬ダンジョンアイテム／ハートのかけら

ダンジョン内ではマップ、コンパス、大きなカギの入手状況が表示され、屋外ではハートのかけらの状態が表示される。

ゲームオーバーとセーブ



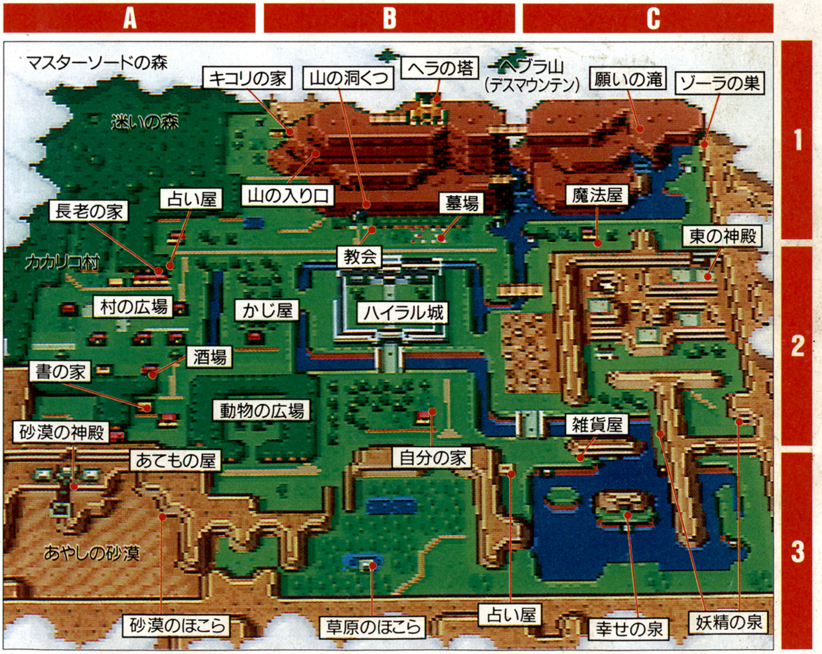
セーブはゲームオーバーにならないとできない。セレクトボタンを押せばいつでもセーブ可能だけど、この場合も強制的にゲームオーバーにされてしまう。

ゲームオーバーになると3つの選択枝が表示される。どれを選んでもいいのだが、ダンジョン内で〝セーブして終わる〟を選んでしまうと、ダンジョンの入り口から再スタートできなくなるので注意。どれを選んでも再開時にはライフが少し減った状態から始まる。

ハイラルの地

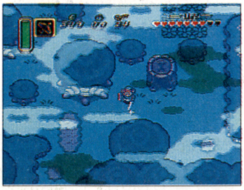
ハイラル侵略をもくろむ魔王ガノンは、
自らの分身、アグニムをハイラル城に送り込んだ。
アグニムは7賢者の子孫を生けにえに捧げ、
ふたつの世界をつなぐ通路を開こうとしている。
それを阻止できるのは退魔の剣を持つ勇者のみ！

MAP of HYRULE



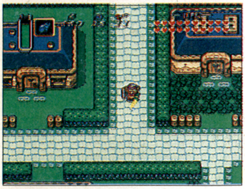
ハイラルの地　エリア別案内

AREA A1



マスターソードを安置している迷いの森があるエリアだ。この森は盗賊たちの隠れ家になっている。気をつけていないと持ち物を盗まれてしまうぞ。

AREA A2



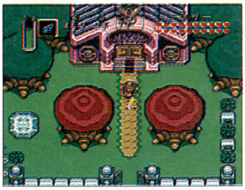
ハイラル唯一の街、カカリコ村のあるエリアだ。ここには人がたくさん住んでいるから、それに比例してイベントの数も豊富だ。隠れアイテムも多い。

AREA A3



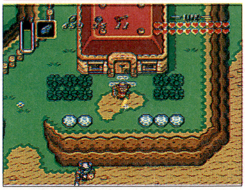
このエリアには広大なあやしの砂漠が横たわっている。一見何もなさそうだけどよく調べると細かい秘密がたくさんあるので、注意深く探索してみよう。

AREA B1



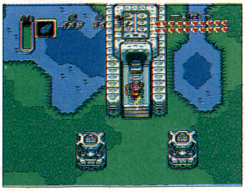
このエリアには教会と墓地、ヘブラ山に通じる山の洞くつの入り口やキコリの家などがある。ほかにもいろいろなものが隠されているぞ。

AREA B2



スタート地点である自分の家と、最初の目的地のハイラル城があるハイラルの中心部。ここにはあまりたいしたものは隠されていない。

AREA B3



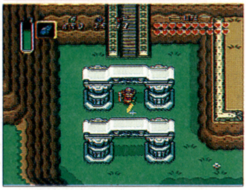
ここは小さな池のある草原地帯。南西には謎めいたほこらが建っている。このエリアには爆弾で壊せる壁がいくつかあるので見逃さないように。

AREA C1



このエリアには魔法屋がある。さらに川の上流へ遡っていくと、アイテムを強化してくれる願いの滝、水かきを売ってくれるキングゾーラの巣もある。

AREA C2



このエリアは東の神殿と、その前庭に大部分が占められている。前庭には長老のほこらもある。そのほかに妖精の泉がいくつかあるので回復には便利だ。

AREA C3



ハイラルで最大級の湖、ハイリア湖のあるエリア。泳げるようになったらこのエリアをすみずみまで調べてみるといい。いろんなものが隠されているぞ。

AREA B1

ITEM
カンテラ

MONSTER
兵　士

MY HOUSE

自分の家

自分の家〜秘密の抜け穴

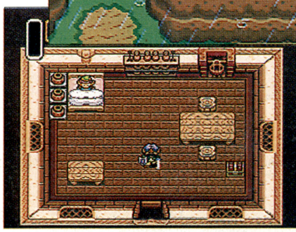
ゲームはリンクがゼルダ姫のメッセージを受け取るところからスタートする。そして、武装して出かけた叔父の後を追うように外へ出ていくわけだ。最初にするべきことは秘密の抜け道の入り口の発見だ。今できるアクションを最大限に使って行動しよう。家から出る前にカンテラを取っておくことを忘れないように。



⬆激しい嵐が吹き荒れている。この嵐は何かの前触れなのだろうか。



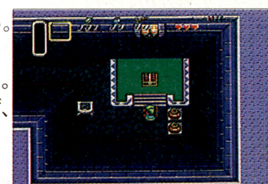
⬅嵐の夜、ゼルダ姫のメッセージがリンクの心に届くのだった。



⬅おとなしい叔父さんが武装して出かけていく。何かあったに違いない。

秘密の抜け道〜ハイラル城中庭

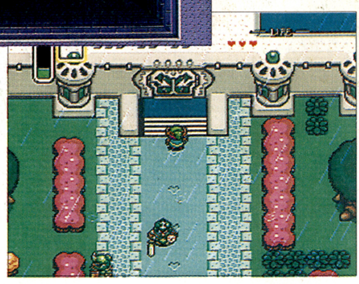
入り口を発見し、抜け道に入るとそこには傷つき倒れた叔父さんの姿があった。ここでリンクは叔父さんから剣と盾を受け取ることになる。ここまでにはモンスターは登場しないのだが、剣を入手したあとは容赦なく襲いかかってくる。城の中庭には数人の兵士が見回っている。まず、こいつらと戦って戦闘の要領をつかもう。



⬅カンテラはここで入手することもできる。つぼの中のアイテムも取っておこう。



➡ゲームが始まってからちょっとしか経っていないのに、もうお別れ？



➡兵士をかわして城の入り口に飛び込んでしまうのも手だ。

AREA B2

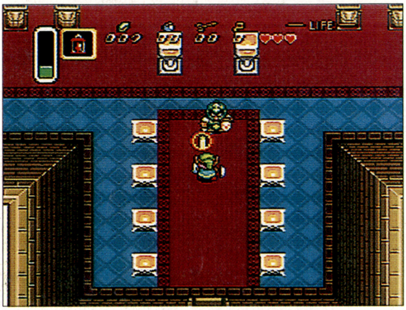
ITEM
ブーメラン

MONSTER
兵　士

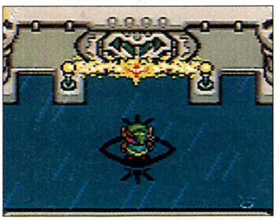
CASTEL of HYRULE
ハイラル城

MAP➡P66、67

ハイラル城1階



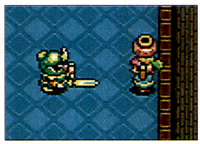
⬆このハイラル城でダンジョン攻略の基本を覚えよう。



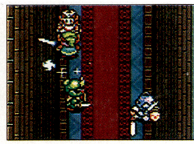
➡この封印は今の状態では解けない。もっと強くなってから来よう。

中庭から城の中に浸入する。城内のいたるところに兵士がいるが、歩き回っていればそうそう発見されることもない。無駄な戦闘は極力避けさっさと進んでいこう。

最初の広間をまっすぐ進むと王室に、左右の通路へ進むと地下室へ続く階段がある。左右の通路の上段から南へ進むと、城壁の上に出ることができる。ここには封印された扉があるのだが、ここに入るのはもっとあとの話だ。



⬆剣で攻撃するよりつぼを投げつけたほうが威力大。



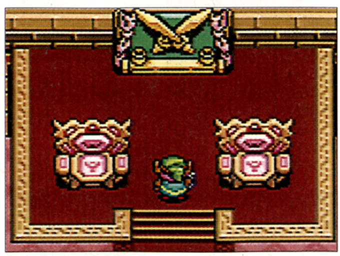
⬆つぼのない場所は回転斬りで攻撃するといいだろう。

初めての戦闘で失敗しないために



まずリンクを敵に対して右寄りに位置させること。そして、敵が間合いに入ったら1回だけ剣を振る。剣と剣がぶつかるようだったらもう少し右寄りにすればいい。体当たりされた場合はすぐに移動して敵との距離をとらないと危険だ。

ハイラル城王室



⬅王室にあるのは玉座がふたつと剣を飾ってある棚だけ。その玉座に座るハイラル王も今はもういない……。

2階は王室になっている。しかし、この部屋の主、ハイラル王はすでにアグニムの手によって亡き者にされてしまった。

この部屋にはある秘密があるのだが、ゼルダ姫を救出するまでは何の反応も起きない。また、この部屋のカーテンは剣で切り開くことができるのだが、何も隠されてはいないようだ。

ハイラル城地下

地下に降りると、新たな仕掛けがいろいろと登場する。まず、鍵穴のついた扉。この扉を開けるには小さいカギが必要だ。そのカギは兵士が持っている。倒して奪い取ろう。

地下1階の東半分の通路の横は深い落とし穴が口を開けている。手すりのない部分を歩くときは十分に注意しないと落下してしまうぞ。この場所での戦闘は細心の注意を払おう。

落とし穴に落ちると…



穴の底が見えないような深い穴に落ちてしまうと、ダメージを受けた上にその部屋の入り口まで戻されてしまう。落とし穴のある場所で敵と戦うと突き落とされてしまうことがよくある。しかし、逆に敵を落とし穴に落とせば、どんな強敵でも一発で片付けることができるのだ。

ブーメランを活用するべし



兵士にブーメランを投げつけると、身体が麻痺してしばらくの間は身動きができなくなる。この間に攻撃して倒してもいいし、無視して先を急いでもいい。

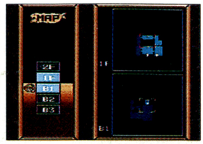
BOSS 鉄球兵士



ボスと言っても、実際には牢屋の番兵に過ぎないのだが、今のリンクにとってはかなりの強敵になることだろう。鉄球兵士はクサリのついた鉄球を振り回して攻撃してくるので接近戦は危険だ。都合のいいことに近くにつぼが3つあるから、これを投げつけて昇天してもらおう。失敗してつぼがなくなったら、ブーメランで動きを止めてから剣で斬りつければいい。



⬆マップを手に入れた。これで城の構造がわかるぞ。



⬆マップには貴重な情報がたくさん描き込まれている。

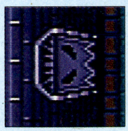


⬇やっと地下牢にたどり着いた。ゼルダ姫はここに捕らわれているはずだ。



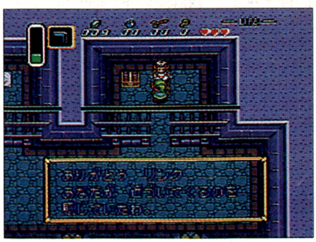
⬆さきに宝箱の中身を取ったほうが戦闘が楽になるけど、無理をする必要はないぞ。

仕掛け扉を開くには…



ダンジョンの中には、入った途端に扉が閉まって閉じ込められる部屋がある。この仕掛け扉を開く方法は、ボタンを踏む、レバーを引く、燈ろうに火を灯すなど部屋によってまちまちなのだが、最も多いパターンはその部屋にいるモンスターを全滅させることだ。

ゼルダ姫救出



鉄球兵士が持っていた大きなカギを使って、ゼルダ姫を救い出すことができた。急いで大広間に戻ろう。

⬆ここまで来てカンテラを持っていない人は(いないと思うが)、ゼルダ姫の横にある宝箱を開けて取っておくこと。

AREA B2

ITEM

ハートの器

MONSTER

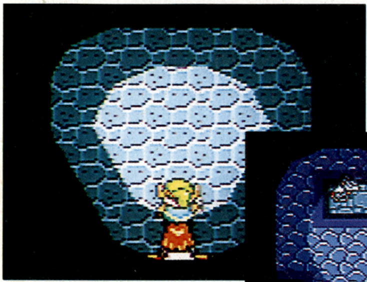
グーズ、ロープ、キース
兵士、ポゥ

SANCTUARY
教会

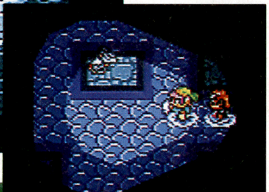
MAP ➡ P68

秘密の通路～教会

ゼルダ姫の案内で、ハイラル城と教会を結ぶ秘密の通路へ。この通路には明かりがない。頼れるのはカンテラの炎だけ。視野が極端に狭いから慎重に進んでいこう。ちなみにこの秘密の通路にはカンテラを持っていないと入ることができない。暇な人は確かめてみてくれ。



⬆通路は暗闇に覆われている。



⬆水路の水深は浅いから入っても溺れることはない。



➡片方は罠になっている。

燈ろうに火を灯そう



燈ろうにカンテラの炎を移すと、しばらくの間、部屋全体が明かるくなるぞ。

道をふさぐブロックは…

ブロックが道をふさいでいたら試しに押してみよう。動かせるブロックがひとつぐらいはあるはずだ。



教会～カカリコ村

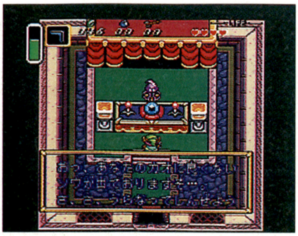
墓地



⬅ある程度パワーアップしたら、徹底的に調査してみるといい。

教会の西には墓地がある。ここにある墓石は正面から押すと動かせるけど、中からポゥが飛び出してくることもある。

占い屋



⬅ただでは見てくれないけど、体力回復のサービスつきだよ。

カカリコ村の北にぽつんと建っている占い屋。ここではこれからやるべきことについてヒントを教えてくれる。

AREA A2

ITEM

爆弾、ビン×2、虫取りアミ
ハートのかけら×3

MONSTER

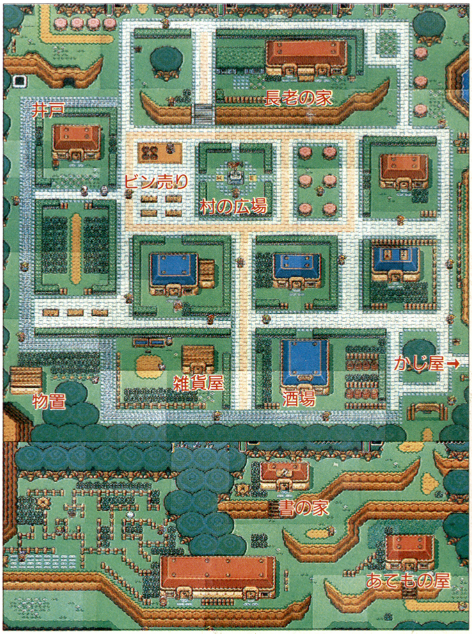
兵士、にわとり

KAKARIKO TOWN

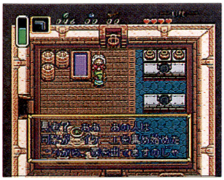
カカリコ村

カカリコ村の住人

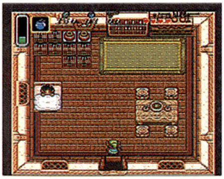
カカリコ村はハイラル唯一の街だ。ここではたくさんの村人が暮らしている。変なやつもいるけど親切な人も多い。冒険はしばし中断して、いろんな人に話を聞いて回るといいだろう。



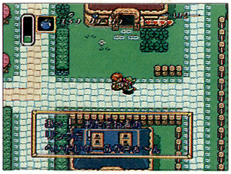
カカリコ村案内図

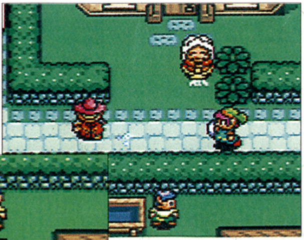


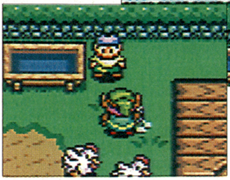
⬅長老は自宅にはいない。どこへ行ったんだ?



➡この子は病弱で外で遊べない。かわいそうに。





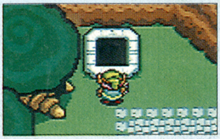


➡この子は長老の居場所を知っているらしいぞ。

⬆話しかけると兵士を呼んでしまう人もいるのだ。

⬆リンクが近付くと走って逃げてしまう。彼より速く走れれば話を聞けるかも。

井戸に入るには…



カカリコ村の北西には井戸があるけど、押しても引いても入ることはできない。でも、横からじゃだめでも上から飛び込めば入れるかも……。

カカリコ村のお店

ビン売り



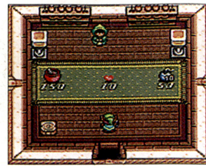
この露店ではビンを売っている。値段は100ルピーと高いけど絶対に買っておこう。ちなみに、ここにはいろいろと秘密があるのだ。

酒場



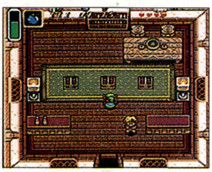
酒場の中には宝箱があるけど、カウンターの奥にあるから開けることができない。別の入り口を見つける必要がありそうだ。

雑貨屋



雑貨屋では3種類のアイテムを売っている。お金に余裕があれば買ってもいいけど、実際は買う必要はまったくない。

あてもの屋



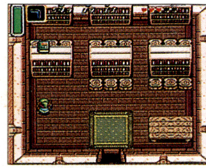
ここでは一獲千金のギャンブルができる。当然、損することもある。もっと確実で安全な稼ぎ方もあることだし、やめとけば。

かじ屋



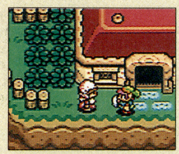
ここでは剣を鍛えて強くしてもらうことができるんだけど、それはかなり先の話。でも、一応話を聞いておくといいだろう。

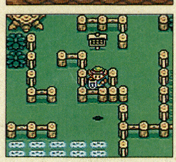
書の家



ここは貴重な書物を集めた図書館。古代語の事典、ムドラの書もここにある。東の神殿をクリアーしたら取りにこよう。

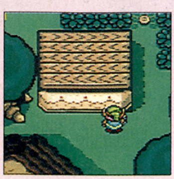
村はずれの迷路でタイムトライアル





カカリコ村の南西にある迷路ではちょっとしたゲームができる。ゴールまで15秒以内で行ければハートのかけらがもらえるのだ。ダッシュできないと無理っぽいけど、ある棚を飛び越えれば、歩いても余裕で間に合うぞ。

物置き小屋の秘密

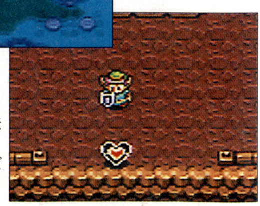


カカリコ村の西にどこにも入り口のない小屋がある。このままじゃ中に入れないから、むりやり入り口を作ってしまおう。

迷いの森にちょっと寄り道



⬅迷いの森のある場所には、不思議な香りのするキノコが生えている。



➡ハートのかけら発見。カカリコ村で3つ手に入れていればライフが増えるぞ。

東の神殿に行く前に迷いの森をちょっとだけのぞいてみよう。この森のどこかにあるキノコとハートのかけらを先に取っておくと、これからの冒険がかなり楽になる。ま、キノコはそのままじゃ使えないんだけどね。

EAST PALACE

東の神殿

AREA C2

ITEM

弓、ハートの器
勇気の紋章、ペガサスの靴

MONSTER

オクタロック、アモス、ポポ
スタルフォス、アイゴール、バブル

MAP ➡ P69、70

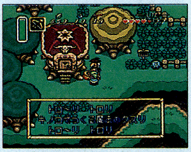
カカリコ村～東の神殿

次の目的地は東の神殿だ。カカリコ村から東の神殿へ向かう道筋は教会の前を通過する北ルートと、自分の家の前を通過する南ルートのふたつ。距離が短いのは南ルートだけど、そのかわり敵の数も多い。どちらでも好きなほうを選んでくれ。

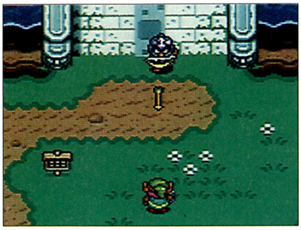


⬆南ルートの途中には少年の幽霊が出る森がある。

この店はなに…

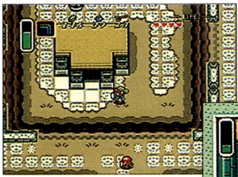


この魔法屋では３種類の薬の購入と体力の回復ができる。迷いの森でキノコを取ったのなら先にここへくるといいだろう。



⬅弓を放ってくる兵士はなかなかの強敵だ。

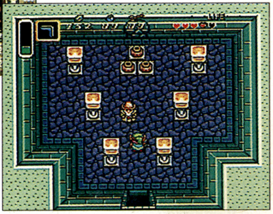
長老発見



⬅これが長老のほこらだ。とりあえず中に入ってみよう。

東の神殿の前庭をまっすぐ北へ向かうと、小さなほこらがある。長老はこの中にいるので、会ってこれからすべきことを聞いておこう。

というのが本筋だが、じつはここで長老と話をしなくても神殿には入れるのだ。ただし、東の神殿をクリアーしたら必ず長老に会いに行くこと。

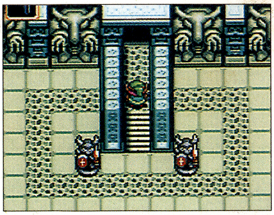


⬆長老というぐらいだからかなりの年寄りなのだろう。どうしても話が長くなってしまうが、そこはがまんがまん。

妖精の泉で体力回復

妖精の泉はただで体力を回復してくれるありがたい場所だ。妖精の泉は大きく分けると２種類ある。ひとつは大きな妖精がいるところで、ここでは体力を完全に回復してくれる。もうひとつは小妖精が数匹いる泉で、これはダンジョンの中にもある。妖精の泉はあちこちに隠されているから探してみよう。



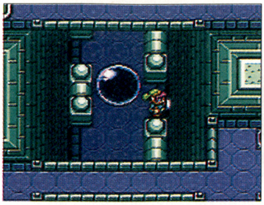


⬆長老の長い話から開放され、やっと神殿の入り口にたどり着くことができた。ここからが本格的な冒険の始まりだ。

東の神殿

東の神殿は最初の本格的ダンジョンだ。マップ構成もハイラル城と比べるとはるかに複雑になっている。しかし、こんなものは後半のダンジョンと比較するとまだまだ簡単なのだが……。

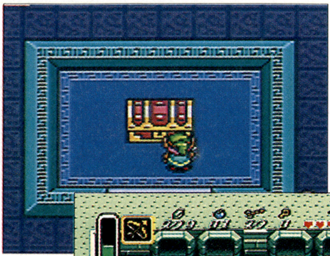
東の神殿から新しく登場する仕掛けがスイッチである。スイッチはつぼの下に隠されているものと、最初から見えているものの2種類が存在する。スイッチが罠になっているものはないから、安心して踏んでくれ。



⬆転がってくる玉を左右によけながら進んでいく。大玉は窪みでかわせ。

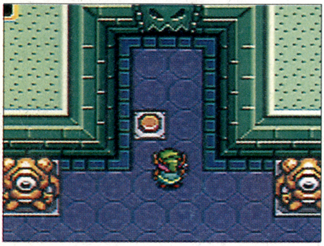


⬆灯りのない部屋もいくつかある。迅速に行動しよう。

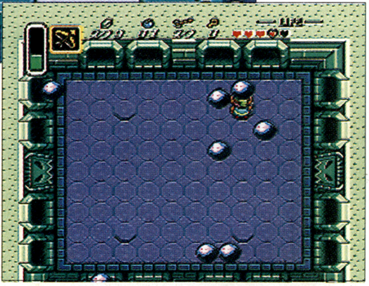


⬅大きな宝箱の中には非常に役立つアイテムが納められている。

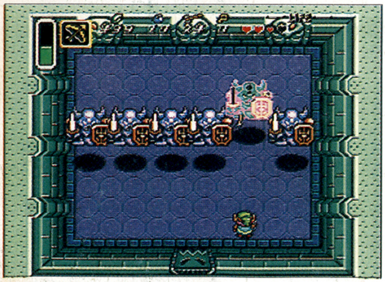
⬇部屋の中央と4つのスイッチの上は安全地帯になっている。



⬅東の神殿ではスイッチを踏むことによって作動させる仕掛けが多い。まずスイッチを探そう。

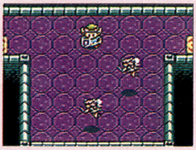


BOSS デグアモス



東の神殿のボスは6匹のデグアモス。こいつらは円陣と横一列の隊型で体当たりしてくる。リンクを部屋の右下の方に移動させて、そこで上を向いてひたすら剣を連打するだけでも倒せるけど、実際には弓を使ったほうが速い。残りが1匹になったら弓を使うのはやめ、部屋の下に移動して上向きに剣を突き出しておくと勝手に当たってくれる。

隠し部屋には小妖精が



大きな宝箱のある部屋の北側に大きいつぼがふたつ並んでいる。この中に飛び込むと、マップにはない隠し部屋に行くことができる。そこで体力を回復しよう。

勇気の紋章入手



デグアモスを倒すと、ハートの器と勇気の紋章のペンダントが出現する。これを取ると体力と魔法の力を回復した上、神殿の外まで送り届けてくれる。親切だねぇ。

PLAIRIE

草原地帯

AREA B3

ITEM

ハートのかけら

MONSTER

クロウリー、トッポ

東の神殿～草原地帯



⬅ペガサスの靴をもらっておかないと砂漠の神殿に入ることはできない。



➡今のリンクならムドラの書が取れるはず。どかんと一発やってみよう。

東の神殿をクリアーしたら、次の目的地は砂漠の神殿だ。でもその前にいろいろと立ち寄らなくてはならない場所がある。まずは長老のほこら。ここで長老に勇気の紋章を見せると、ペガサスの靴を授けてくれる。そしてもうひとつ行かなくてはならない場所が書の家だ。手に入れた靴の力を利用して、ダッシュで駆けつけよう。

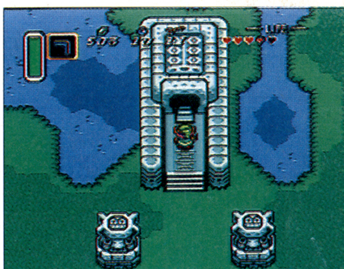
壁を破壊しろ



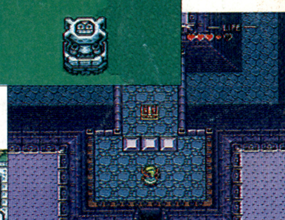
大きくヒビの入った壁は体当たりで破壊することができる。試しに長老のほこら内のヒビの入った壁に体当たりしてみよう。

草原のほこら

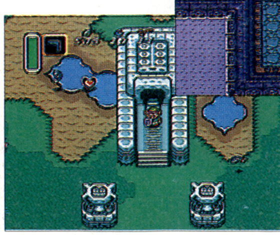
砂漠の神殿が建っているあやしの砂漠に行くためには、この草原地帯を通過しなくてはならない。ここには草原のほこらと呼ばれる奇妙な建物がある。この中である行動を取ると、ほこら内部の水門が開いて、池の水がどこかに流れてしまう。これで池の底に沈んでいたハートのかけらが手に入るんだけど、この仕掛けはそれだけのためにあるんじゃないんだな。そのうちわかると思うけどね。



⬅これが草原のほこらだ。ここにはふたつの秘密が隠されているんだけど、すべての秘密が暴かれるのは先の話。



⬆宝箱を開けると奥には行けない。一度外に出てブロックをもとに戻そう。



⬅池の水が引いてしまった。池の中にいた魚が跳ね回っているぞ。

魚の秘密



打ち上げられて苦しんでいる魚をかついで移動し、どこかの水の中に戻してやろう。また、魚をビン売りにあげると……。

AREA A3

ITEM

ハートのかけら

MONSTER

クロウリー、ヘイジー
ゲルドマン、テンドル

STRANGE DESERT

あやしの砂漠

草原地帯～あやしの砂漠



⬅あやしの砂漠へ行くには、この場所から西へ進まなくてはならない。現時点ではほかに道はない。

草原地帯とあやしの砂漠の中間には短い通路がある。ここには妖精の泉があるので砂漠に入る前に体力を回復しておくといいだろう。

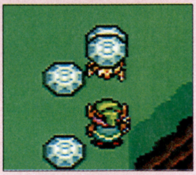
変なおじさん



⬅この変なおじさんはある特技を持っている。でも、それを披露してもらえるのはずっとあとなんだ。

あやしの砂漠の手前に変なおじさんが座っている。立てふだを引き抜くとついてくるぞ。

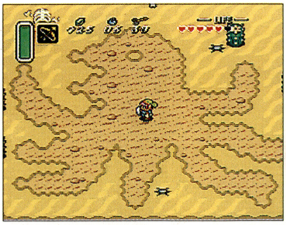
ヘイジーの秘密



被っている岩などをはがすとルピーをばらまくのだが、画面に出ているのを拾わない限り次のルピーを出してくれない。急いで拾っていくと……。

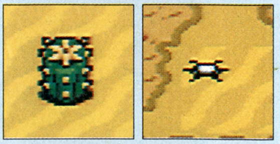
あやしの砂漠

見渡す限りの砂漠地帯にあるのは、サボテンと大型獣のがい骨だけ。砂漠を歩いても砂に足を取られることはないけれど、砂の中から突然モンスターが現われることもあるから気を抜かないように。ダッシュで駆け抜けると安全だけどサボテンには注意しよう。



⬆砂漠の地上絵はいったい何を示しているのだろう。

サボテン、地雷に注意



砂漠にはふたつのトラップがある。地雷のほうはダッシュしていれば踏んづけても大丈夫だけど、サボテンはそういうわけにはいかない。いつでも止まれる準備をしておくこと。

砂漠のほこら



⬆砂漠の神殿への入り方がわかっている人も、ここに立ち寄ったほうがいいんじゃないかな。

砂漠の北東にある洞くつにはアジナーという老人が住んでいる。ここでは砂漠の神殿へ入る方法についてのヒントを教えてくれる。話がすんだら、この部屋の壁をよーく観察してみよう。

AREA A3

DESERT PALACE
砂漠の神殿

ITEM
パワーグラブ、ハートのかけら
ハートの器、力の紋章

MONSTER
リーバ、デビラント
アイゴール

MAP ➡ P70、71

あやしの砂漠～砂漠の神殿

砂漠の神殿の入り口は巨大な岩でふさがれている。その前にある石碑に岩の動かし方が書いてあるんだと思うけど、古代語で書かれているんだよね。

古代文字を見かけたら

ハイラルの地には古代人が残した石碑が存在する。この石碑は古代文字が刻まれているのでリンクには読むことができない。ムドラの書を使って解読しよう。

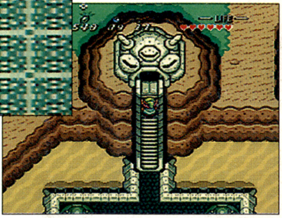




⬆謎をとく鍵は石碑に書かれているに違いない。なんとか解読しなければさきに進めないぞ。



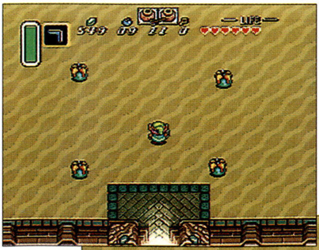
⬆石碑の前で考え込んでしまったリンク。これで岩が動けばいいんだけど。



⬇なんとか石碑の文字を解読し、岩を動かすことができた。さぁ中に入るぞ。

砂漠の神殿地下1階

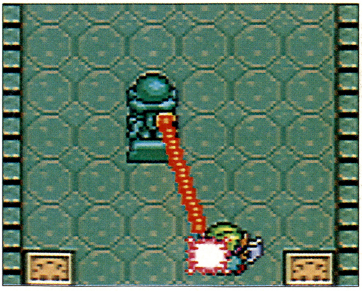
砂漠の神殿に入ったら、まず小さなカギを探そう。このカギはちょっと意外な場所に置いてあるけど、要領はムドラの書のときと同じ。カギを取ったら、東側の鍵の掛かった扉を開けて奥へ進むといい。この神殿は攻撃が激しいから何をするにも迅速に行動しないとだめだぞ。





⬆入り口に入ると、そこは広大なエントランスホールになっていた。

⬅デビラントはダッシュで接近し、剣の連打で速攻で倒そう。



⬅最高にいやなトラップがこのビムだ。しかも倒せないんだから腹が立つ。

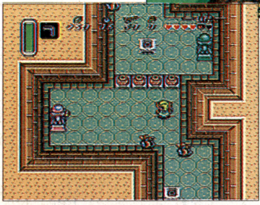
砂漠の神殿 地下1階〜2階



⬅ここから外に出れば第2の入り口にたどり着ける。もうひとつの出口は罠なので降りないように。



➡これが第2の入り口だ。邪魔な岩を投げ捨て中に入ろう。



⬅この部屋ではビムの攻撃をかわすのはかなり難しい。カギを取ったら急いで逃げるのが得策。

BOSS ラネモーラ

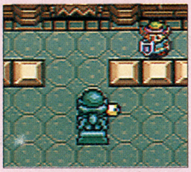


砂漠の神殿のボスは3匹のラネモーラだ。こいつらは砂の中に潜って移動し、ときどき地上に飛び出してくる。このときに弱点の頭を弓かアイスロッドで攻撃してやればいいのだが、タイミングがシビアなので慣れないとかなり難しい。少しでもいいから確実にダメージを与えたい場合は、砂が盛り上がっているときにその上に剣を突き出しておくといい。

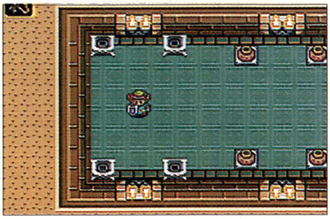
地下1階ですべてのアイテムを手に入れたら、南西の部屋から地上に出よう。ここから北東に進んだところにもうひとつの入り口がある。でも、そこへ行く前にまず南に進んでハートのかけらを取っておくこと。

第2の入り口をくぐると、さらに厳しい攻撃が待ち受けている。慎重かつ大胆に行動しよう。

ビムの攻撃をかわすには…

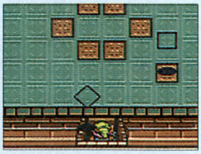


ビムの情け容赦ないレーザー攻撃を避けるには目玉の死角に入ればいい。つまり、目玉の後ろ側やブロックなどの陰を移動すればいいのだ。



⬅ボスの部屋の入り口がどこにも見あたらない。4つの燈ろうになにか意味があるのかな。

床石の攻撃はここでかわせ



床石がはがれて襲いかかってくる部屋はふつうに戦うとかなり難しいのだが、もしその部屋の扉が開いているのならそこに隠れて待っていればいい。そこなら床石が当たることはないぞ。

力の紋章入手



ラネモーラを倒すと、ハートの器と力の紋章のペンダントが手に入る。これを取ったときの効果は東の神殿のときとまったく同じ。さぁ、残る紋章はあとひとつだ。

WISHING WELL

願いの滝

AREA C1

ITEM

魔法の粉、水かき
ハートのかけら
マジカルブーメラン、大きな盾

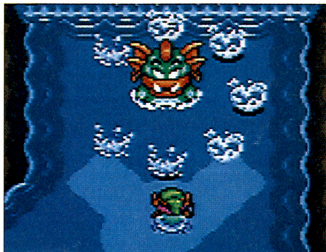
MONSTER

バズブロブ、ゾーラ
オクタロック、ピース、クロウリー

あやしの砂漠～ゾーラの巣

最後のペンダントはヘラの塔の中にある。でも、そこへ行く前にちょっと寄り道してアイテムを集めてしまおう。

まず最初は水かきを手に入れるために、川の上流にあるゾーラの巣を訪れよう。ところで、今ルピーをいくら持っているかな。あんまり持っていないんだったら川の上流へ向かう前に、墓地か草原地帯の南東をよく調べてみよう。



⬅キングゾーラが水かきを持っているんだけど、ただではくれないみたいだぞ。



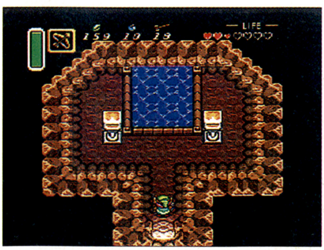
➡水かきを買ったら南の滝から飛び降りて、ハートのかけらを取りに行こう。

魔法屋



魔法屋では３種類の薬を売っていて、店の中の助手は体力の回復もしてくれる。外の老婆にキノコを渡すと……。

願いの滝

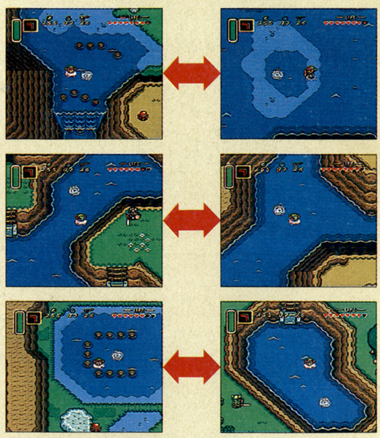


⬅これが噂の願いの滝だ。何のへんてつもない滝に見えるけど、ここには女神様が住んでいるのだ。

泳げるようになったら、川の上流の入り口付近にある滝壷の中に入ってみよう。ここには不思議の泉があって、アイテムを投げ込むことができる。すると泉の中から女神様が現われるから聞かれたことに正直に答えよう。

池や川の中には渦巻き型のワープゾーンがある。行き先は右の写真を参考にしてくれ。

ワープゾーンを活用しよう



AREA C3

ITEM

アイスロッド、ビン

MONSTER

ゾーラ、オクタバルーン
バズブロブ、オクタロック
ピース、クロウリー

HYREA LAKE
ハイリア湖

願いの滝～ハイリア湖

願いの滝の南にある渦巻きに入ると、ハイリア湖の中央にワープすることができる。このハイリア湖付近にはいろいろと貴重なアイテムが隠されている。泳いだり歩いたりして隅々まで調べてみるといいだろう。



➡このハートのかけらは闇の世界に行ってからでないと取れない。



➡この壁は爆弾で壊れそうだ。中にはいったい何があるんだろう。



➡ハイリア湖から川を遡っていくと橋の下に出た。こんな場所にも住んでいる人がいる。



➡ここもいろいろと怪しい場所が目につく。かたっぱしから秘密を暴いてやろう。

アイスロッドを活用しよう



アイスロッドを使ってモンスターを氷漬けにすると、岩やつぼの代わりになる。しかも何回投げても壊れないから、他のモンスターが全滅するまで投げつけてやろう。

バズブロブに魔法の粉をかけると…



魔法の粉には悪の影響力を弱める効果がある。試しにバズブロブにかけてみると、色が変化し言葉を話せるようになる。話す内容はたいしたことはないんだけどね。

幸せの泉



⬅ハイリア湖の中央に浮かぶ小島の奥に幸せの泉がある。ついでに言うと、ここは妖精の泉もあるから探してみよう。



➡泉の中にルピーを投げ込むのだ。最低5回、最高でも20回投げれば女神様が出現するはず。運勢は気にしなくていいぞ。

ハイリア湖の中央の小島の中には幸せの泉がある。ここにルピーを投げ込んでいると、いつか女神様が現われて、爆弾と矢の所持限度数を増やしてくれるぞ。

AREA B2

ITEM

マジカルミラー
ハートのかけら×2

MONSTER

クロウリー、バズブロブ
ヘイジー、キース
デッドロック、テール

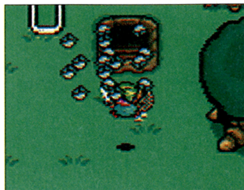
DEATH MOUNTAIN

山の洞くつ

MAP➡P72、73

ハイリア湖〜山の入り口

山の入り口は教会の北西にある。ハイリア湖の南東の渦巻きに入るとこの近くにワープするから利用するといいだろう。山の洞くつに入る前にこの付近を調べてみると、ハートのかけらやキコリの家を見つけることができるだろう。このキコリが切っている木には、ちょっとした秘密があるのだが、この謎が解けるのは闇の世界に行ってからだ。

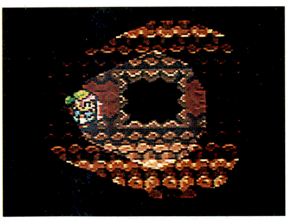


⬅怪しい石塚に体当たりすると……、やはり地下への階段が隠されていた。

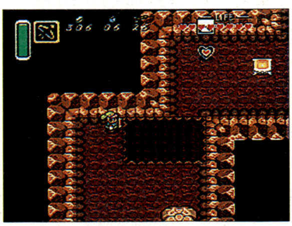


➡ここが山の入り口だ。手前の大岩を持ち上げてどかしてしまおう。

山の洞くつ



⬅暗闇に覆われている上に落とし穴まである。ここをダッシュで進むのは自殺行為だろう。急ぐ必要はないんだから慎重に。



➡無造作にハートのかけらが置いてあるけど、どうやってあそこへ行くかが問題だ。別の入り口を探してみよう。

デスマウンテンの中腹に開いた山の洞くつ。この洞くつは自然にできたものらしく、明かりが入らない場所も多い。内部には落とし穴がたくさん口を開けているので慎重に進んでいこう。また、斜面の岩棚に開いた洞くつに入るには、上から飛び降りなくてはならない。

おじいさんといっしょに



⬅このゲームに登場する老人は話が長くて困る。でも、話を聞かないとアイテムがもらえないからなぁ。

山の洞くつに入るとランプをなくして困っている老人に出会う。この老人はデスマウンテンで暮らしているらしく、洞くつの構造に詳しいようだ。一緒に行動しているとときどき助言を与えてくれるんだけど、この話がこれまた長い。2度目以降のプレーではちょっとイライラしてしまうが、そこはぐっとこらえよう。家まで連れて行ってあげればいいものをくれるんだから。

落石危険



最初の洞くつを抜けて山岳地帯に入ると上から大岩が転がってくる。これは前作にも登場したけど、あいかわらずの凶悪なトラップだ。あまり構わずにダッシュで駆け抜けよう。

MOUNTAIN TOWER

ヘラの塔

AREA B1

ITEM

ハートのかけら、ムーンパール
ハートの器、知恵の紋章

MONSTER

デッドロック、テール
コドンド、ポーン

MAP ➡P74、75

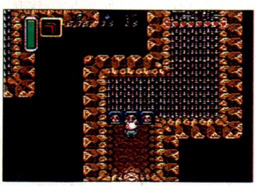
山の洞くつ～ヘラの塔

山の洞くつを抜け、山頂付近に来ると道がそこで行き止まりになってしまう。しかし、なにやら怪しい仕掛けがあるのが目に入る。これこそ、かつて7賢者が封印したという魔法陣なのだ。ここに入ると景色がゆがんで、気がつくとそこは闇の世界。と同時にリンクはウサギに変身してしまった。うーん、心細いなぁ。

ハイラルの地と闇の世界



闇の世界はもともとトライフォースが安置されていた聖地だったのだが、ガノンのよからぬ願いで欲望の世界に変貌してしまった。この世界はハイラルをモデルにしているから、全体的にはよく似ているが、細かいところが微妙に異なっている。これからはふたつの世界の違いを見つけ出すことが謎を解く鍵になってくるぞ。



⬇闇の世界にも妖精の泉はあるようだ。体力が減っているのならこの洞くつに入って回復しよう。



⬆闇の世界側の洞くつに入ってみたけど、先へ進むことはできないようだ。それにしても凶悪な罠。

魔法陣で闇の世界へ



⬅最初から画面に出現している魔法陣はこれだけ。これはサービスだね。



➡闇の世界からハイラルに戻るときにはマジカルミラーを使えばいい。

魔法陣はハイラルと闇の世界をつなぐ通路だ。ハイラルにはこの魔法陣が8つ隠されている。ほかのものは岩の下などに隠されているから、ゲーム終了まで全部見つけ出そう。

メガネ岩の謎



⬅これがメガネ岩。この上に登ればヘラの塔へ行けるんだけど。

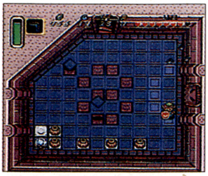


➡登ったら北側へ飛び降りればいい。南側に落ちるなよ。

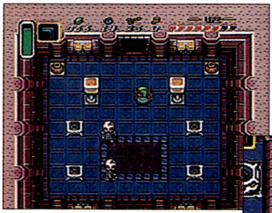
ヘラの塔の入り口に行くにはメガネ岩の上に登らなくてはならないらしい。とは言ってもリンクに段差を登らせるのは不可能だ。ここはメガネ岩の前でどんな行動を取っても何の解決にもならない。そばに魔法陣がある理由について、よく考えてみよう。

ヘラの塔

ヘラの塔は落とし穴の数が異常に多い。落ちてもダメージは受けないけど、もう一度下の階から上がって行くのは面倒くさい。しかし、落とし穴をうまく利用すると、いやなモンスターを落とすこともできるし、隠し部屋へ行くこともできるぞ。

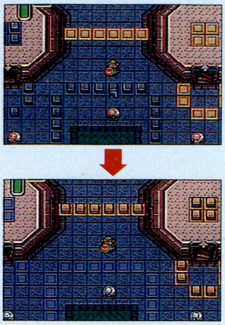


⬅ここの床石攻撃には安全地帯がないからつらい。



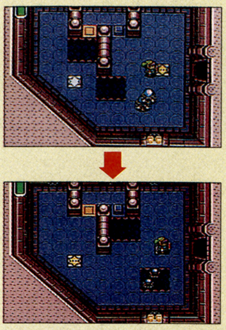
⬆この部屋であることをすると宝箱が出現する。その中身を取っておかないと上の階に行けないぞ。

クリスタルスイッチ



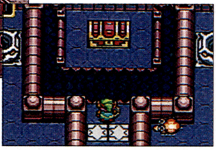
これに剣などで衝撃を与えると、２色の突起床の凹凸状態が反転する。ダンジョン内のすべての突起床が反応することを考えて操作しよう。

スタースイッチ



明かるいスタースイッチの上に乗ると、特定の落とし穴が変化する。目の前に穴が開くこともあるから、スイッチを踏んだら一時停止。

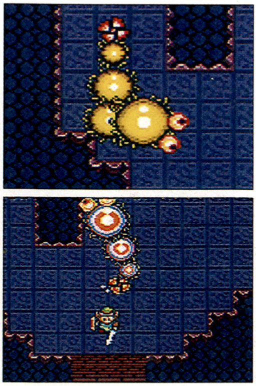
⬇大きな宝箱があるけど、正面から近寄ることはできないようだぞ。





⬅マリオでおなじみのファイアーバーが登場。うまくかわそう。

BOSS デグテール



デグテールには剣以外の攻撃は一切通用しない。しかも剣でダメージが与えられるのは尻尾の先だけ。他の部分を斬りつけても弾き飛ばされてたいてい穴に落ちてしまう。慣れた人でも苦戦する相手なのだが、ダッシュ斬りを使えば簡単に倒すことができる。ダッシュ中は剣がデグテールの身体に当たっても弾かれずに貫通してしまうので、適当に走り回っていれば倒せてしまうだろう。でも勢い余って自分から穴に落ちないようにね。

知恵の紋章入手



デグテールを倒せばハートの器と最後のペンダントである知恵の紋章が手に入る。これでマスターソードを持つ資格が身についたわけだ。次の目的地はマスターソードの眠る迷いの森だ。

LOST WOODS

迷いの森

AREA A1

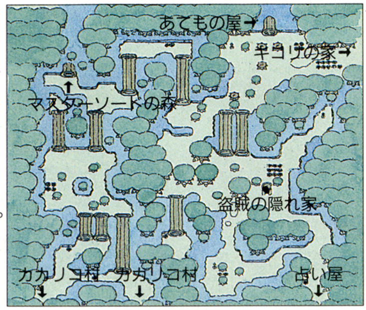
ITEM
キノコ、ハートのかけら
マスターソードLVL2

MONSTER
ピック、クロウリー
バズブロブ、ヘイジー

迷いの森

迷いの森には濃い霧が立ち込めている。この霧を恐れ、森を訪れるものはほとんどいない。そういう理由で、迷いの森は盗賊たちにとって格好の隠れ家になっている。こんな不気味な場所でもちゃんとアジトを作っているし、中にはヤミのあてもの屋を経営しているやつまでいる。

迷いの森マップ





⬅迷いの森の中にはたくさんの剣が落ちている。マスターソードの失敗作なのか。



➡盗賊は木をくりぬいて作ったアジトで暮らしているらしい。



⬅盗賊が経営するヤミのあてもの屋だけに、掛け金も払い戻し金も正規のものより高額だ。

ピックにご用心



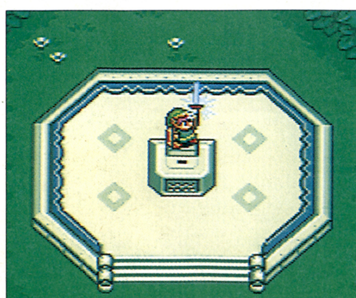
迷いの森に住んでいる盗賊、ピックたちはリンクの所持品を盗もうと目を光らせている。攻撃しても倒せないからうまく逃げること。

マスターソードの森



⬆動物を驚かさないように。

迷いの森の北西にマスターソードの森がある。ここには盗賊も足を踏み入れてないらしく、動物たちが元気に跳ね回る中、マスターソードが石の台座に深々と突き刺さっている。ここまできたらやることはひとつ、3つの紋章の力を借りて、マスターソードを台座から引き抜くのだ。



⬅剣を引き抜く、感動の一瞬だ。今までの冒険の情景が走馬燈のように頭を駆け巡る。

AREA B2

ITEM

MONSTER

兵士、チャスパ

PREIST TOWER

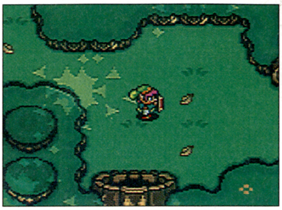
司祭の塔

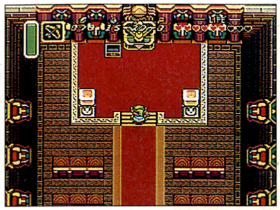
MAP ➡ P76、77

迷いの森～教会

感慨にふけっていたリンクの頭の中にゼルダ姫の叫び声がこだまする。姫の身になにかあったに違いない。リンクは急いで教会に駆けつけるが、ゼルダ姫の姿はない。再びゼルダ姫を救出するためハイラル城に向かうのだ！

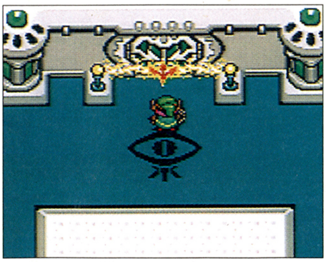
⬇マスターソードを手に入れると立ち込めていた霧が晴れて明かるくなる。





⬆リンクは教会に駆けつけるが、すでにゼルダ姫はハイラル城に連れて行かれてしまっていた。

ハイラル城



⬅アグニムは司祭の塔の最上階でリンクが来るのを待ち受けている。封印を剣で斬り裂き塔の内部に突入だ。

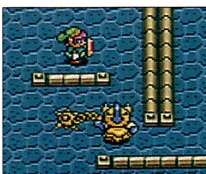
ハイラル城に向かう前に…

マスターソードを手に入れたら、ハイラル城に行く前にもう一度デスマウンテンに登ってエーテルのメダルを取ってこよう。エーテルの魔法が使えると、司教の塔での戦闘がかなり楽になるのだ。ゼルダ姫にはちょっとの間、辛抱してもらうとしよう。

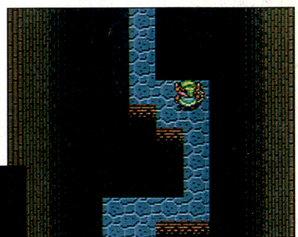


司祭の塔の入り口はハイラル城の城壁の上にある封印された扉だ。初めてここにきたときは封印を解くことはできなかったけど、マスターソードを手にした今のリンクにとって、何の障害にもならない。

司祭の塔の内部には明かりのない部屋がある。暗い部屋では横から矢を放ってくる兵士がかなり厄介だ。こういう部屋に来たら、すぐにエーテルの魔法を使ってしまおう。



⬅かつての強敵、鉄球兵士も今はただのザコ。



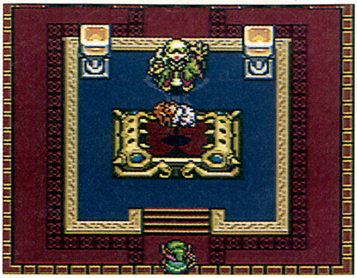
⬆細い通路の左右は目も眩むような深い穴が口を開いている。ちょっとした操作ミスが命取りになるぞ。



➡暗闇の中ではうかつに動けない。火を灯そう。

アグニムと対決

司祭の塔の最上階でリンクが見たものは、不気味な祭壇の上で気を失っているゼルダ姫と、不敵な笑みを浮かべたアグニムの姿だった。ゼルダ姫の身を案じるリンクはアグニムに手を出すことができない。そして、ゼルダ姫はリンクの目の前でアグニムの手にかかり、消滅してしまった……。カーテンの陰に消えたアグニムを追い、ゼルダ姫の仇を討つのだ！



←貴様だけは生かしておくわけにはいかない。犠牲になった人たちの仇討ちだ！

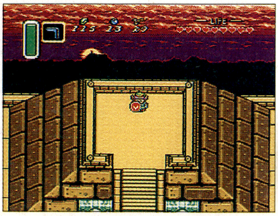
BOSS アグニム





アグニムが使う３種類の呪文のうち２種類は剣で跳ね返せるけど、雷撃の呪文だけは防御できない。アグニムが部屋の上中央に出現したら雷撃を使ってくるから、すぐに右上か左上に移動しよう。アグニムを倒すには、やつの力を逆に利用しなくてはならない。呪文を避けていては勝てないぞ。

そして闇の世界へ



←気がつくと、そこは闇の世界のピラミッドの頂上だった。

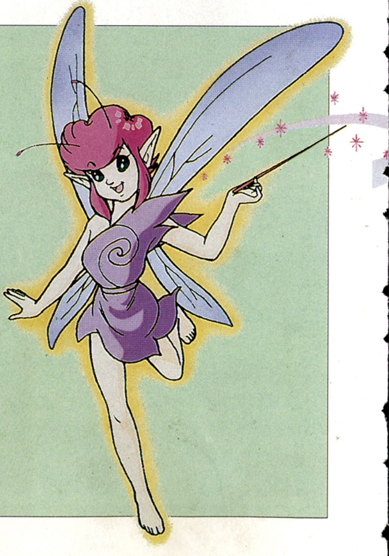
アグニムは最後の力を振り絞り、ハイラル城に闇の世界との通路を開いてしまう。そして、リンクも再び闇の世界へ飛ばされてしまう。

COLUMN

小妖精の活用法

小妖精はライフを７個分回復してくれる、ありがたいキャラクターだが、この小妖精を虫取りアミで捕まえてビンに入れておくと、最高に便利なアイテムになる。小妖精の入ったビンを使うと中に入っていた小妖精を開放するだけだけど、これを使わずに持っていると体力がなくなったときにその場で復活できるのだ。場所もモンスターに与えたダメージもそのままの状態で再スタートするから、ボス戦のときなどはかなり役に立つ。ただし、やっぱり体力は７個分しか回復してくれないから、後半はちょっと厳しいかもしれない。でも、４つのビンすべてに小妖精を入れておけばライフゲージが28個追加されたのと同じことになる。

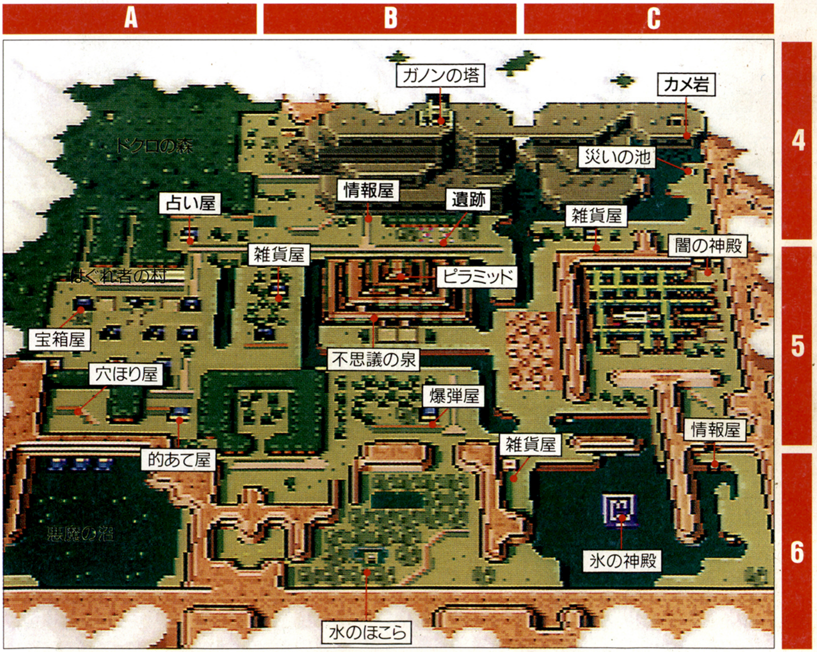
これでボスを倒せないようなら、腕を磨いてもう一度挑戦するしかないだろう。とにかく最低１個は小妖精をビンに入れておくこと。いうなれば生命保険だね。



闇の世界

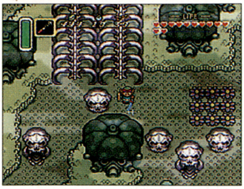
苦戦の末、アグニムを倒すことはできたが、
闇の世界とハイラルを結ぶ扉は開かれてしまった。
ガノンの魔の手はすぐそこまで迫っている。
ハイラルに平和を取り戻す最後の手段は、
ガノンを倒しトライフォースに願いを託すのみ。

MAP of GANNON'S WORLD



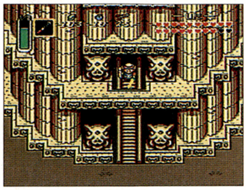
闇の世界 エリア別案内

AREA A4



このエリアにはドクロの森がある。森の地下にはダンジョンが広がっていて、森のあちこちから入ることができる。森の南東には闇の世界の占い屋がある。

AREA B4



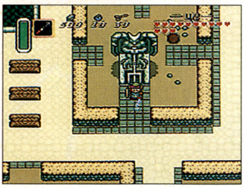
デスマウンテンがあるエリアだ。ただし、このエリアに通じる道はどこにもない。ここに行きたいときは、ハイラルで魔法陣を見つけてそこに入ること。

AREA C4



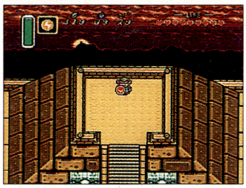
デスマウンテンの東側半分と川の上流地帯があるエリアだ。デスマウンテンの北東にはカメ岩があり、川の上流には災いの池がある。

AREA A5



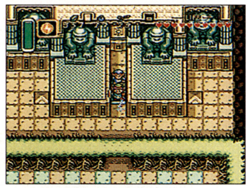
はぐれ者の村があるエリアだ。このエリアの周辺には、かなりたくさんの秘密が隠されている。村の迷宮へ通じる階段もどこかに隠されているぞ。

AREA B5



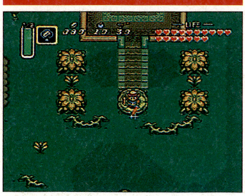
ここにはピラミッドがある。これはもともとトライフォースが安置されていた聖地だったのだが、今では闇の世界の中心部。南には爆弾屋がある。

AREA C5



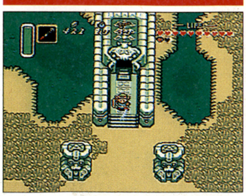
このエリアには闇の神殿とその前庭が広がっている。この前庭はちょっとした迷路になっているぞ。また、ここにはサルキッキというおさるが住んでいる。

AREA A6



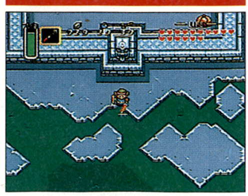
このエリアにある悪魔の沼は、つねに激しい雨が降っている。この沼の地下は広大なダンジョンになっているが、そこへ通じる入り口は隠されている。

AREA B6



ここは闇の世界の草原地帯。ここには水のほこらが建っている。また、草原の西にはハイラルと微妙に地形が異なっている場所がある。

AREA C6



闇の世界で最も大きい湖が広がっているエリア。この湖には氷の神殿が浮かんでいる。しかし、神殿は高い壁でかこまれていて中に入ることはできない。

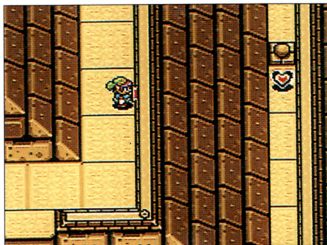
ITEM
ハートのかけら
シェイク

MONSTER
ヒノックス、モリブリン
ガプラ、タロス

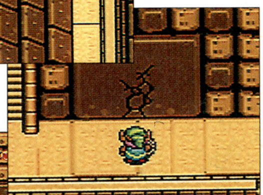
PYRAMID
ピラミッド

ピラミッド

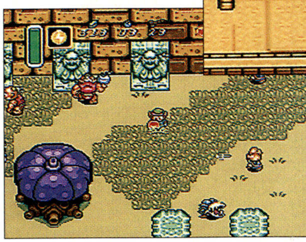
リンクが到着したのは、闇の世界の中心に位置する巨大なピラミッドの頂上だった。ここから先は闇の世界を本格的に攻略していくことになる。闇の世界の広さはハイラルと同じだけど、ダンジョンの数は倍以上あるから、攻略に費やす時間もほぼ2倍はかかるものと思ってもらいたい。また、時にはハイラルに戻らないといけない場所も登場するぞ。



⬅ピラミッドの東斜面にはハートのかけらが置いてある。取っておこう。



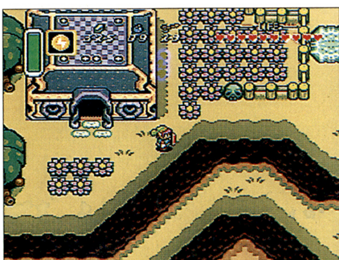
➡この壁はふつうの爆弾では破壊できないようだ。



⬅ピラミッドの下に降りると、見なれないモンスターがたくさんいる。

ハイラルの地に戻るには…

闇の世界からハイラルに戻りたいときにはマジカルミラーを利用すればいい。どんな場所からでも一瞬で戻ることができる。ただし、ワープした場所に岩や壁などの障害物があった場合は再び闇の世界に戻ってしまう。位置を少しずらしてから、もう一度ワープしてみよう。



⬆川の上流に行く道筋は、ハイラル側とまったく同じ。ただ、闇の世界には魔法屋がないようだ。

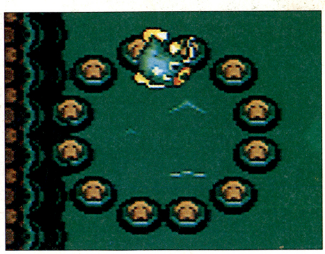


➡これが災いの池だ。ちょっと怖いけど、近くにある岩をかついで池の中に投げ込んでみよう。

ピラミッド〜災いの池

最初に行くべき場所は闇の神殿なのだが、その前に川の上流へ行ってみよう。そこには石で囲まれた水溜まりがあり、ここに物を投げ込む人間に災いをふりかけるらしい。試しに手近な岩でも投げ込んでみようか。

➡池の中からナマズが出てきたぞ。



AREA C5

ITEM
マジックハンマー
ハートの器、クリスタル

MONSTER
ヒップループ、バリ
コッピ、パメット

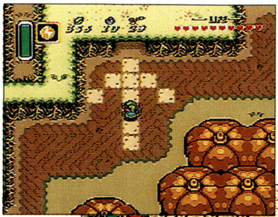
DARK PALACE
闇の神殿

MAP ➡ P78、79

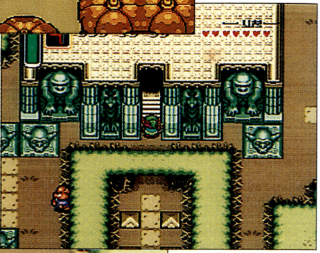
闇の神殿　前庭～入り口

闇の神殿の前に広がる庭は隠し通路だらけの迷路になっている。でも、よーく目を凝らせばどこに通路があるのか見えるはずだ。親切なことに地上に矢印が記されているから、それにしたがって進めば抜けられるだろう。

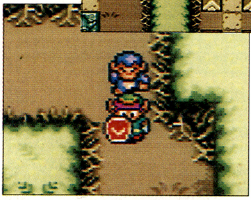
この庭のどこかにルピー好きのおさる、サルキッキが住んでいる。10ルピーあげれば一緒についてきてくれるんだけど役に立つのかな？



⬅この矢印の場所から入っていけば神殿の入り口にたどり着けるのだ。



➡なかなか立派な建物だけど、これは闇の神殿ではないが入ってみよう。



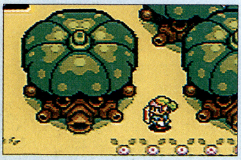
⬅サルキッキがルピーをほしがったら、迷わず与えること。

闇の世界の住人たち



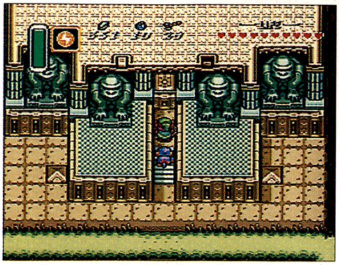
闇の世界にもハイリア人が少なからず住んでいる。彼らは闇の力を手に入れようとこの世界に侵入したのだが、醜い心が現われた己の姿を見て後悔している人も多い。しかし彼らはハイラルに戻る手段を持っていないのだ。

闇の世界の木



闇の世界にはたくさんの木が生えているが、その一部はハイリア人の変身した姿なのだ。こういう木に触れると爆弾を吐いた後、話ができるようになる。

闇の神殿入り口

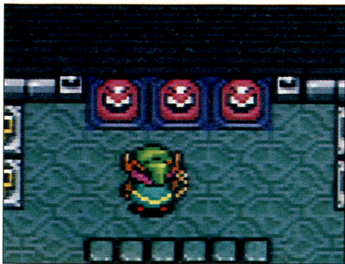


⬆サルキッキに開けてもらうとルピーを取られるんだけど、やっぱり頼むしかないかなぁ。

闇の神殿の前に到着したはいいが、肝腎の入り口が閉まっている。入り口を開けるスイッチはあるのだが、それがあるのは神殿の屋根の上。リンクにはとうてい上がることのできない場所だ。誰かに頼むしかないな。

闇の神殿

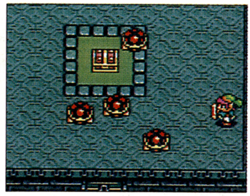
この闇の神殿あたりからダンジョンの構造自体がパズルっぽくなり、攻略が楽しくなってくる。この本の後半に載っているマップを見れば部屋のつながりは一目瞭然だけど、そうすると自分で解くという楽しみがなくなってしまう。最初はマップを見ずに行動して、あちこちさ迷ってほしい。そのほうがクリアーしたときにより大きな征服感を味わえるはずだ。



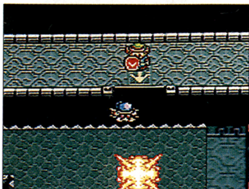
⬆これはもしかするとモグラ叩き!?　ということはあれを使えば引っ込むのかな。



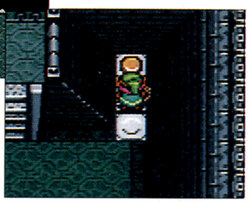
⬆ここの床はどんどん崩れていく。ダッシュで通り抜けろ。



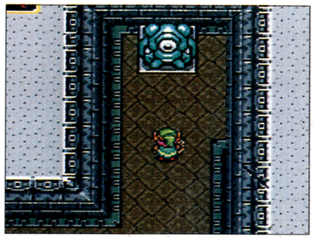
⬆パメットには攻撃が効かない。踏みつければいいのかな？



⬆ポーンを集めたら、爆弾を投げてまとめて落しちゃえ。



➡ここのスイッチは、上に何か乗せておけばいいのだが。



⬅やや、行き止まりだ。この石像に何か秘密がありそうだが……。

BOSS ジークロック

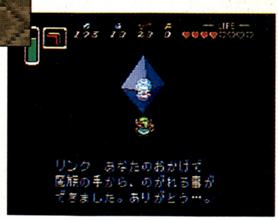


ジークロックは固い仮面で弱点を防御しているので、このままでは倒すことはできない。まず仮面を破壊しなくてはならないのだが……、教えるとつまらないから、壊す方法が２種類あるとだけ書いておこう。仮面をはがしたら、弱点の額を剣や弓で攻撃するといい。

クリスタル奪還

闇の世界のダンジョンボスを倒すと、クリスタルを取り戻すことができる。クリスタルの中には生けにえにされた娘たちの魂が封じ込められていて、リンクが手に取ると彼女の魂が語りかけてくる。今はまだ娘たちを救い出すことはできないけど、持っていれば力になってくれることもあるだろう。





➡少女がリンクに語りかけてくる場面だ。クリスタルの回転は一見の価値あり。

AREA B6

ITEM
フックショット
ハートの器、クリスタル

MONSTER
ライクライク、クリーピー
ホーバー、キャメロン
ピログース、ワインダー、ゾル

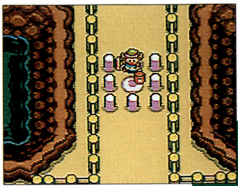
SWAMP PALACE

水のほこら

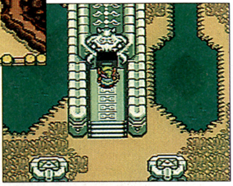
MAP ➡ P80、81

闇の神殿～水のほこら

闇の神殿をクリアーしたら来た道を引き返して南西へ進もう。水のほこらへ通じる橋は9本のくいで通行止めされているけど、闇の神殿で手に入れたアイテムを使えば通り抜けられるだろう。水のほこらは闇の世界の草原地帯に建っている。ここは、ハイラルでは水のほこらがあった場所にあたる。



⬅くいはマジックハンマーを使って叩き潰してしまえば、その上を歩くことができる。



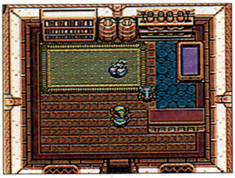
➡水のほこらは、ハイラルの草原のほこらと非常によく似ている。位置もまったく同じだ。

魔法陣を使って行く場合



ハイラルの草原地帯の北西にある魔法陣に入ると、水のほこら付近にワープできる。ただし、この場合もマジックハンマーは必要だ。

爆弾屋

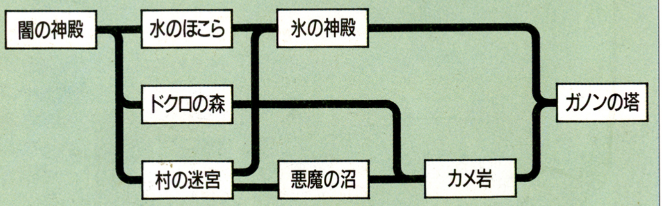


⬆この店の爆弾は値段が高いけど、大量にほしいときは便利だ。

ハイラルで自分の家だった場所は、闇の世界では爆弾屋になっている。ゲームが終盤に差しかかると、ここで特殊爆弾を売り始めるぞ。

COLUMN

道は1本ではない



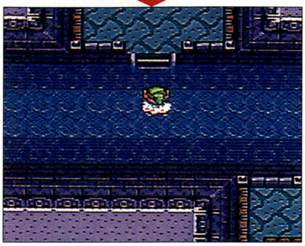
闇の世界のダンジョンには難易度を現わす数字がついている。しかし、実際にはこの順番でクリアーしていく必要はないのだ。上の図は各ダンジョンを攻略するための条件を示したものだ。この図では、ダンジョン名の左側から伸びている線に注目してほしい。例えば氷の神殿なら、水のほこらと村の迷宮につながっている。これはこのふたつの迷宮をクリアーしていれば、氷の神殿もクリアー可能であることを意味している。つまり、左側の線の先にあるダンジョンをすべてクリアーしているのなら、そのダンジョンに入っても大丈夫というわけである。

水のほこら

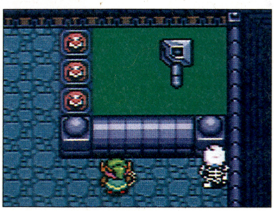
水のほこらの入り口は最初から開いている。今度はすんなりと入れるので安心したのも束の間、どうやっても最初の部屋から先に進むことができない。ここは長老のメッセージ通り、一度ハイラルに戻って変化を起こさなくてはならない。つまり、草原のほこらで何かをすればいいわけだ。だいたいの見当はつくよね。変化させたら急いで闇の世界へ戻ろう。



⬅このままでは上段のはしごに飛びつくことはできない。



⬅しかしあることをすると水がたまり、泳いで進むことができる。



➡これが水門を開くレバーだ。左側から押してみよう。



⬅水門を開いたら、クリスタルスイッチをもとの色に戻しておくこと。

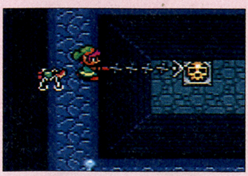


➡この部屋には、北に進む通路がふたつあるはずなのだが……。



⬅流水プールの上のホーバーはエーテルなどを使って倒しておけば安全。

フックショットを使え



フックショットを手に入れたら、その場所で右向きに発射してみよう。右上段に移動して小さなカギが取れるはずだ。また、武器として使うこともできる。威力はブーメランより強いぞ。

BOSS ワート





ワートは身体のまわりにプチシューのようなザコキャラをまとわりつかせている。このプチシューは防御と攻撃を兼ね備えているから、うかつに手が出せない。ここではフックショットを使ってプチシューを1匹ずつ引きはがし、地道に倒していくしかない。すべて倒したらワートが部屋の中で暴れ始めるから、回転斬りで攻撃してやろう。

AREA B4

ITEM

ハートのかけら
マジックマント

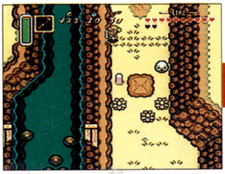
MONSTER

ヒノックス、モリブリン
ガプラ、タロス

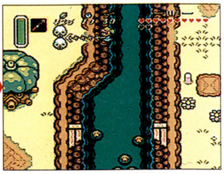
RUINS
遺跡

水のほこら〜遺跡周辺

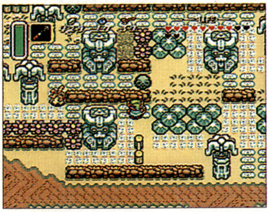
次の目的地はドクロの森なのだが、闇の世界の北西部に通じる道がどこにもない。ここで悩んだ人はかなり多いことだろう。北西部に行くには、ピラミッドと災いの池の中間にある写真の場所でフックショットを使えばいいのだ。これで遺跡やドクロの森に行ける。



⬆土手の切れた部分に立ってフックショットを使うと……。



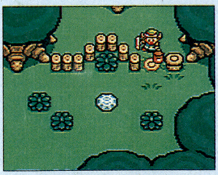
⬆向こう側に渡ることができる。これで西に行ける。



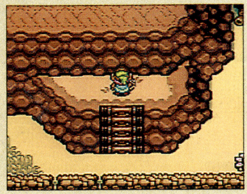
⬅ハイラルでは墓地だったところが遺跡になっている。

こんな方法もあるぞ

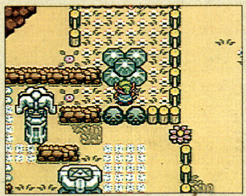
ドクロの森へ行く方法がもうひとつある。まずマジカルミラーでハイラルに戻り、迷いの森の北へ行くのだ。ここには魔法陣が隠されている。くいで道がふさがれているけど、マジックハンマーを持っているから問題ない。この魔法陣に入れば、ドクロの森のすぐ近くにワープするわけだ。



ここでマジカルミラーを使ってみよう

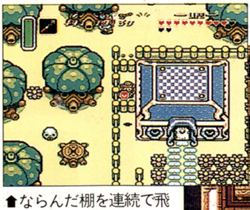


⬆ここは遺跡の北側。ハイラル側には洞くつの入り口がある。

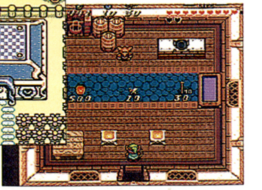


⬆遺跡の最北東部だ。ハイラル側には特殊な墓石があって……。

雑貨屋



⬆ならんだ棚を連続で飛び越えて店の入り口へ。



⬇他の雑貨屋とは違う商品が売られているぞ。

情報屋



⬆情報屋は洞くつの奥にいることが多い。店のようなものはないぞ。

闇の世界にはルピーを払うと情報を教えてくれる情報屋がいる。聞いて損のない情報が多いけど、1軒につきひとつの情報しか持っていないのが欠点。情報を聞くとついでに体力を回復してくれる。

AREA A4

ITEM

ハートのかけら×2
ファイアロッド
ハートの器、クリスタル

MONSTER

ライクライク、ローパー
スタルフォス、バリ、ポーン
ギブド、フォールマスター

SKULL WOODS

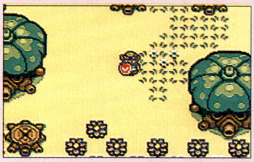
ドクロの森

遺跡〜ドクロの森

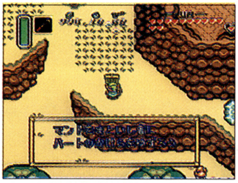
遺跡からドクロの森までの短い道のりの間にもちょっとした仕掛けが施されている。まず、森の東にある洞くつの上にはハートのかけらが置いてある。手前の立てふだに書かれてあったように、このハートのかけらを取るためにはマジックマントが必要だ。ここに来るまでにマントを手に入れることができるのだが、持っているかな。

もうひとつは……。まぁ詳しくは解説しないでおこう。写真の場所でマジカルミラーを使ってみてくれ。

ここでマジカルミラーを使ってみよう

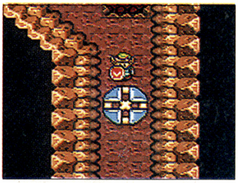


⬅ここはドクロの森の東側入り口のそば。

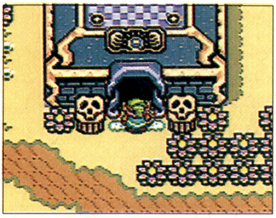


⬆マントというのはやっぱりマジックマントのことだろうなぁ。

⬇ここでマジックマントを使ってみれば、その効果がわかるだろう。



占い屋

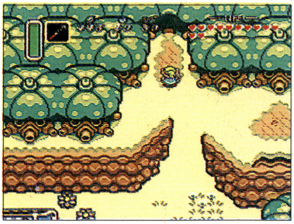


⬆闇の世界でも占い屋だけは健在だ。行き詰まったらヒントを聞きに来よう。

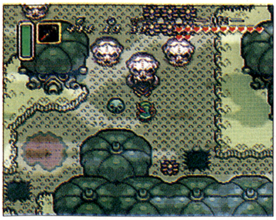
ドクロの森

ドクロの森は、迷いの森とは地形が少し違う。迷いの森は、どの入り口から入っても目的地にたどり着くことができたんだけど、このドクロの森では目的地にたどり着ける入り口はふたつしかない。

この森にはたくさんの穴が口を開けているのだが、じつはそれらのすべてがダンジョンの入り口なのだ。

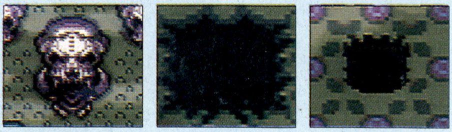


⬅魔法陣の北か、占い屋の北の入り口から入らないと穴のある場所にたどり着けないぞ。



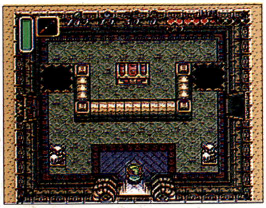
⬅いろんな穴に出入りしないと攻略できない仕組みなのだ。

ドクロの森ダンジョン入り口



ドクロの森ダンジョン

ドクロの森のダンジョンは今までのタイプとはちょっと違い、ダンジョンと地上を交互に出入りしないと攻略できない構造になっている。例えば、ある穴から入った部屋でカギを入手し、違う穴から入った部屋でそれを使う、という感じだ。とにかくすべての穴からダンジョンに入ってみよう。



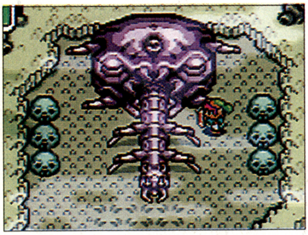
⬅森に入ってまっ先に目についた入り口に入ると、いきなり大きな宝箱があった。カギがないから取れないけどね。

フォールマスターに気をつけろ



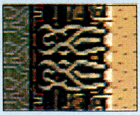
こいつにつかまれてしまうと、スタート地点に戻されて最初からやり直し。落下音がしたらすぐに移動しよう。

ボス部屋に通じる入り口



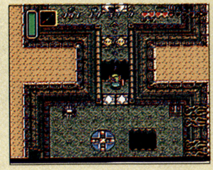
このすばらしく怪しい物体がボスの部屋へ通じる入り口なのだ。この物体の正面に立って、あるアイテムを使用すれば階段を出現させることができるぞ。

つたを切れ

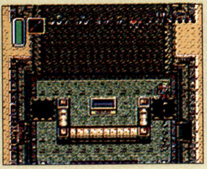


ドクロの森ダンジョンの壁には植物のつた(根?)がからんでいる場所がある。このつたを剣で斬ると通路が出現することがあるのだ。

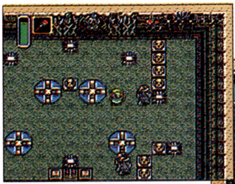
ここでフックショットを使うと…

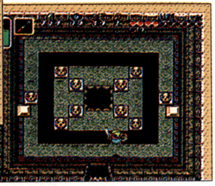


ここはどう頑張っても渡れそうにないんだけど、フックショットを使えば渡れてしまうんだ。



大きな宝箱を開けたら、ここから下向きにフックショットを発射しよう。すぐに外に出られるぞ。

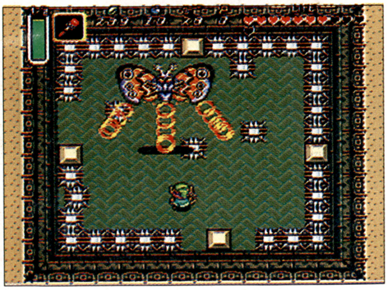




⬇ここは体当たりジャンプで脱出したほうがいい。

⬆トゲとスプリングブロックの組み合わせは最強のコンビ。

BOSS ガモース



ガモースはふらふらと飛び回りながら、3方向に弾を撃ってくる。これだけならどうってことはないのだが、ガモースのいる部屋が問題なのだ。この部屋は床が前後に移動する上に、トゲが前後左右から突進してくるという最悪の状況になっている。攻撃することだけ考えていると、あっというまに体力がなくなってしまうだろう。ガモースは炎に弱いのでファイアロッドでできるだけダメージを与えておき、回転斬りでとどめを刺そう。

AREA A5

ITEM

ハートのかけら×2

MONSTER

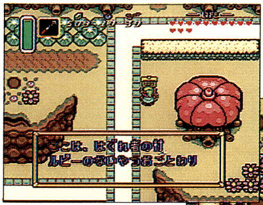
タロス、モリブリン
ヒュー、ピック、にわとり

THIEVES' TOWN

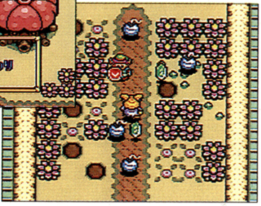
はぐれ者の村

はぐれ者の村

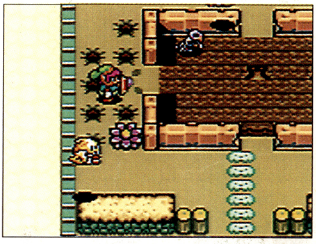
ドクロの森の北には、闇の世界のはぐれ者たちが住み着いた村がある。なかば廃墟同然の街だが、こんなところでも商売を営んでいるやつもいる。この村をすみずみまで調べれば、かなりのルピーが手に入るぞ。



⬇盗賊ピックが闇の世界にまで忍び込んでいる。どこに行っても盗み癖は抜けないようだ。

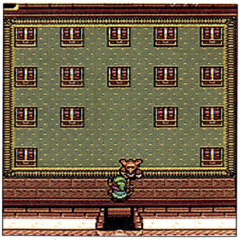


⬆はぐれ者の村のお店はほとんどが賭博場だから、軍資金がないと遊べない。ルピーを探そう。



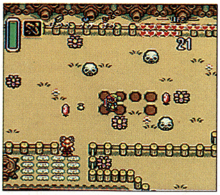
➡村にある壊れた家のまわりにはヒューが飛びまわっている。

宝箱屋



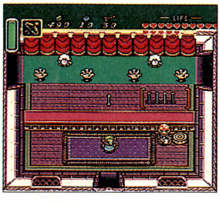
宝箱屋の中には16個の宝箱がならんでいる。30ルピー支払うと、好きなものをふたつだけ開けることができるのだ。宝箱の中身は補充されるから、何回遊んでもなくなることはない。中にはかなりいいものも入っているから何度も挑戦してみよう。

穴ほり屋



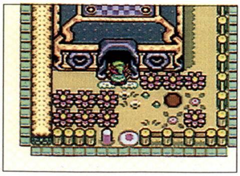
穴掘り屋といっても、小さな庭と変なおっさんがいるだけだ。ここで80ルピー支払うと、30秒間だけ庭の好きな場所を掘らせてくれる。土の下にはいろんなアイテムが埋まっているんだけど、どれもたいしていいものではない。

的あて屋



いわゆる射的。ここで20ルピー支払うと矢を5本貸してくれる。それを的に当てることができれば賞金をくれるというシステムだ。店の奥に流れているクラゲのようなものが的だ。手は障害物だから、これに当てても意味はない。矢が的に当たるとその場で4ルピーの賞金をくれ、以降連続で当て続けると賞金は倍々に増えていく。ただし、一度でも外すと賞金は4ルピーに戻る。5本すべて当てた場合の賞金総額は124ルピーだぞ。

雑貨屋



ここの雑貨屋で売っているものは、赤い薬と盾に爆弾。これは、闇の世界の雑貨屋の標準的品ぞろえだ。とくに必要なものはないが、爆弾が残り少なくなっているのなら、補充しておくといいだろう。

TOWN DUNGEON

村の迷宮

AREA A5

ITEM
パワフルグラブ
ハートの器、クリスタル

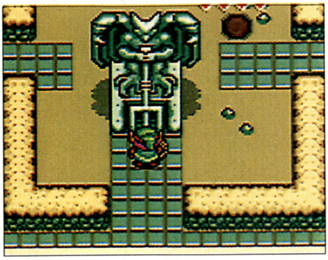
MONSTER
ザーザック、ギーゴ、バズ、バブロープ
スタルフォス、ゾル、バブル

MAP ➡ P84、85

村の迷宮入り口

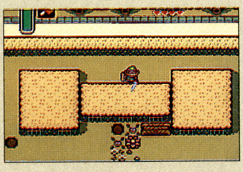
村の中心部にはガーゴイルの彫像がある。これが村の迷宮の入り口になっているのだが、ガーゴイルの槍が邪魔で入ることができない。

ここではアイテムは使わない。最初から身につけているアクションで何とかしよう。



⬆槍の先端の前で、あるアクションを行なえばいいわけだ。簡単だからすぐにわかるはず。

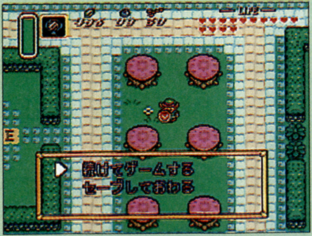
これはなに？



はぐれ者の村の北には屋根の低い建物がある。怪しいんだけど何をやっても反応がない。じつはこれ、村の迷宮の1階部分なのだ。なかなか細かい演出だ。

COLUMN

上手なセーブの使い方



⬅再スタートすると体力が減ってしまうけど、それを差し引いても十分に使える移動法だ。

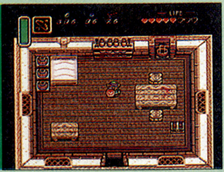
このゲームではゲームオーバーになると自動的にセーブ画面になるから、それ以外の状況でセレクトボタンのセーブ機能を使う必要はないように思える。しかし、このセーブ機能をうまく利用すると前半の冒険が非常に楽になるのだ。

セレクトボタンを押してセーブすると、タイトル画面に戻る。そして再スタートするわけだけど、このときにスタート地点が選べるはずだ。つまりセーブすることによって、セーブ地点から再スタート地点へワープできることになる。

セーブ使用ワープは移動地点が限られているのが欠点だが、オカリナを手に入れるまではかなり使える。とくに、最短時間クリアーを狙っているときには、この方法を多用して時間を節約しよう。

再スタート地点

自分の家



教会



山の洞くつ

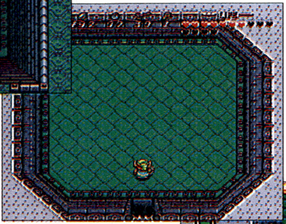


村の迷宮

迷宮に入ってまず来る場所が、４つの大広間だ。この広間は上段の細い通路と、下段の太い通路が迷路のように入り組んでいる。最初にここへ来たときは部屋から出る道がわからなくてあせってしまうだろう。確かに道がないように見えるのだが、実際には太い通路が隣の部屋に通じているから何の問題もない。４つの広間でダンジョンアイテムをすべて手に入れたら、北東の扉を開けて北へ進もう。



⬆簡単そうに見えるけど、目指す場所に移動するのはなかなか困難。モンスターとも戦いにくい。



➡大広間を抜けるとすぐにボスの部屋に入れるんだけど、肝腎のボスがどこにもいない。

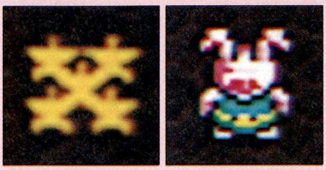


⬆ここは1階、村の北にあった平たい建物の内部だ。窓から差し込む日差しが床の上に落ちている。



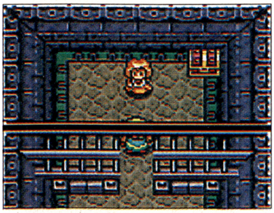
➡この通路のトラップは強力だ。慎重に進もう。

変身弾に要注意



大広間の太い通路で上段の陰になっている部分にはウサギ変身弾が潜んでいることがある。こいつがいそうな場所の手前でしばらく立ち止まり、来たら急いで逃げよう。

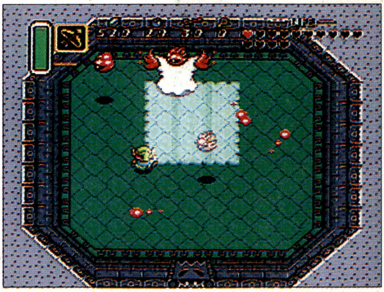
捕らわれた女の子



⬅出口に連れて行って、と頼まれるんだけど……。ちょっと怪しいけど、頼みは断われないよな。

村の迷宮の地下牢にはひとりの女の子が捕らわれている。勇者たるもの困った人を見捨てておくわけにはいけない。でも、よく考えてみると何かおかしい。ここは闇の世界なのに人間の姿でいられるなんて……。

BOSS ブラインド



このボスは出現させるまでが面倒なのだが、戦闘に入ればあとはシンプルだ。ブラインドは部屋の上か下を左右に動きながら、レーザーと火の弾を撃ってくる。これをかわしながら弱点の頭部に斬りつければいい。ある程度ダメージを与えると頭部が分離するが、しばらくすると新しい頭が生えてくるのでそっちを攻撃しよう。攻撃するときはブラインドの上から斬るほうが安全だ。バイラの杖を使用しながら戦うと簡単に倒せるぞ。

AREA A2

ITEM
マスターソードLVL3
魔法メーター½
ビン、ボンバー
ハートのかけら×2
シャベル
オカリナ

SMITHERY & HAUNTED GROVE

かじ屋～動物の森

アイテムを集めるぞ

村の迷宮をクリアーした時点で、すべての装備アイテムがそろったはずだ。黒い岩も、もはや障害物ではない。ここからしばらくの間はダンジョン探索の手を休め、ハイラルと闇の世界を行き来しながらアイテムを集めていこう。

魔法メーター½



⬅彫像の赤い液体の部分に、あるアイテムを振りかけてやればいいわけだ。

かじ屋の前のくいを叩き潰して井戸に入ると、奇妙な彫像がある。ここであるアイテムを使用すると、魔法の力の使用量を半分にすることができるぞ。

オカリナ



⬅少年の話をよく聞いておくように。



➡掘って掘って掘りまくるのだ。

動物の森でオカリナを吹いていた少年は、闇の世界に迷い込んでいる。彼と話をすればオカリナのある場所がわかるはずだ。オカリナを見つけたら、もう一度少年と話をしてみよう。

マスターソードLVL3



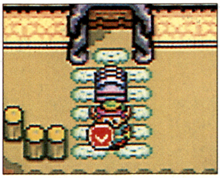
⬆岩をどかしてカエルと話そう。



⬇マスターソードが赤い剣に生まれ変わった。さっそくその威力を試してみよう。

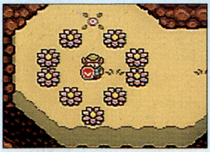
はぐれ者の村の南側には黒い岩に囲まれて身動きのとれなくなったカエルがいる。じつはこのカエルが、かじ屋が探していた相棒なのだ。彼をかじ屋に連れて行ってあげると、ここで剣を鍛えてもらえるようになる。剣が強くなるとこれからの冒険も楽になるぞ。

ついてくる宝箱の秘密

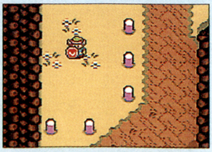


カエルをかじ屋に連れていくと闇の世界側のかじ屋の場所に、ちょっと変わった宝箱が出現する。この宝箱はリンクには開けることができない。もと盗賊のあのおじさんのところまで運んで行こう。

ここでマジカルミラーを使って見よう



⬆オカリナ少年がいる森から南に少し進んだあたり。



⬆草原地帯から西へ進んで、行き止まった場所だ。

AREA C6

ITEM
ハートのかけら、青い服
ハートの器、クリスタル

MONSTER
ライクライク、タイノン、ファンギン
スタルフォン、バブーマ、ゾル、バリ

ICE PALACE

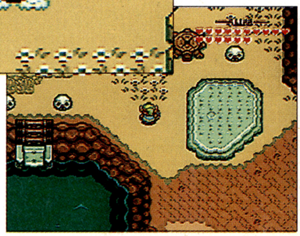
氷の神殿

氷の神殿周辺

氷の神殿は闇の世界の湖に浮かぶ巨大な氷山の中にある。神殿に行く前にまずこの湖の周辺を探索してみよう。雑貨屋や情報屋のほかに、怪しげな大岩やヒビの入った壁などが見つかるはずだ。この周辺には非常に重要なメッセージがあるから調べ残しのないように。



⬅この店は雑貨屋だ。売っているものは赤い薬と盾と爆弾。闇の世界の雑貨屋の一般的な商品だ。



➡ここにはいろんなものが隠されている。ここで、ある情報を手に入れると今後の冒険が楽になるぞ。

ここでマジカルミラーを使ってみよう



⬆ここは闇の世界の湖の北西付近だ。この浅瀬の上でマジカルミラーを使うと、ハイリア湖の小島の上にワープするぞ。

COLUMN

頭のいいモンスターたち

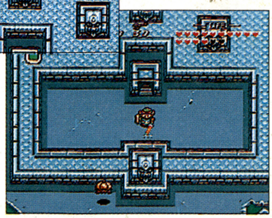


このゲームに登場するモンスターの中には、かなり頭のいいやつもいる。遠く離れていても物音がすると近付いてくる兵士や、剣を振るとすかさず後方に逃げて攻撃をかわすクリーピーなどがそのいい例だろう。こういう点、ひとつ見てもスタッフのこだわりが感じられる。

氷の神殿の入り口は？



⬅壁にそって一周してみたけれど、どこにも入れそうな場所はない。こういうときにはここでどんなことをしても無駄。

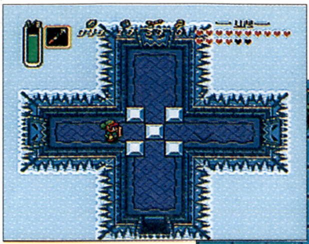


➡ちょっとやり方を変えればすんなりと入ることができる。メガネ岩に上がったときのことを思い出してみよう。

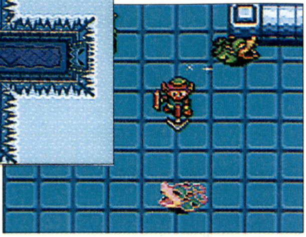
闇の世界の湖を泳いでいると、すぐに氷の神殿らしき場所を見つけることができる。しかし、神殿の周りは高い壁で完全に囲まれている。当然リンクは壁をよじ登ることはできない。こういうときに何をすればいいか、もうわかるよね。

氷の神殿

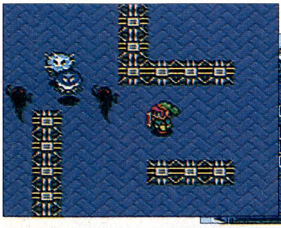
氷の神殿は、ひとつひとつの階はさほど大きくはない。しかし、上下のつながりはかなり複雑になっていて、今いる部屋の下にどの部屋が位置しているのかを把握しておかないと攻略できない仕組みになっている。ボスの部屋にたどり着くまでには、同じ部屋を何回も通過しなくてはならないだろう。

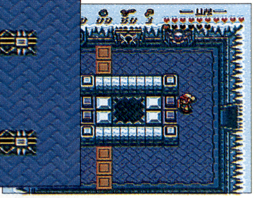


⬆北の扉に入るためには、一度南と東の部屋に入らなくてはならない。



⬇ファンギンがたくさんいる部屋に来たら、フックショットを用意しよう。





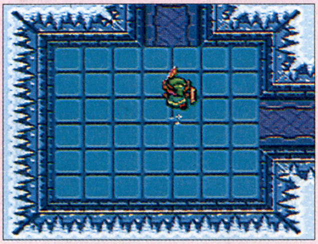
⬆この部屋にあるブロックが、地下6階にある仕掛けを解く鍵になる。



⬅大型トゲがならんでいる。急いで抜けようとせず、ていねいにかわしていくこと。

⬆この部屋に来たら、床の移動方向に注意して進む方向を調整しなくてはならない。

凍った床はダッシュで移動



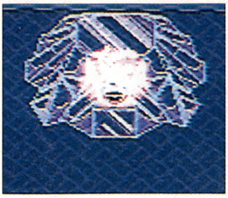
凍った床の上はダッシュで進むといい。滑らずにまっすぐ進めるし、速度も手ごろで扱いやすい。また、滑っているときに足踏みするとその場で停止する。

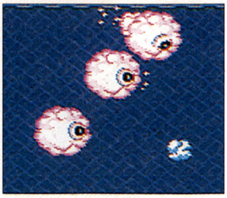
最後の難問



ボス部屋まであとわずか、という場所に氷の神殿最大の難問が待ちかまえている。ここから先に進むためにはスイッチを押しっぱなしにしておかなくてはならないのだが、この部屋には上に乗せておけるようなものが存在しないのだ。問題を解く鍵はこの部屋の上にある。これがヒントだ。

BOSS シュアイズ





シュアイズはぶ厚い氷の中に潜んでいる。このままでは攻撃できないので、まずこの氷を溶かしてしまおう。氷を溶かすために何を使えばいいか、だいたい想像できるよね。氷が溶けると3匹のシュアイズが飛び出してくるから、氷を溶かしたときに使ったアイテムで攻撃しよう。このとき3匹を均等に攻撃するのではなく、1匹を集中攻撃して早めに数を減らすこと。

MISERY MIRE

悪魔の沼

MAP➡P88、89

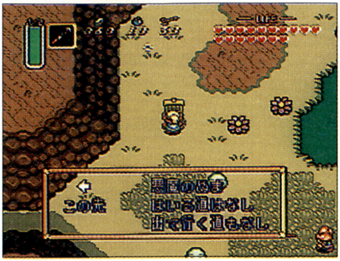
AREA A6

ITEM
ハートのかけら×2、ソマリアの杖
ハートの器、クリスタル

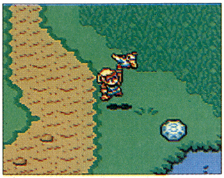
MONSTER
モルドアーム、クー、ゾル、ウィズローブ
ゾロ、ヌラヌール、スタルフォン

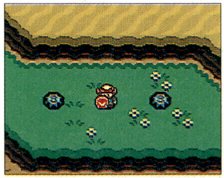
悪魔の沼に入るには

草原地帯の立てふだにも書かれてあったように、悪魔の沼に通じる道はどこにもない。こういう場合にどうすればいいのか……。何度も登場したパターンだから、もう何も言わなくてもわかるよね。



⬆確かに悪魔の沼に通じている道はどこにもない。ただし、それは闇の世界だけを見た場合。


⬆オカリナは持っているかな。では6番に行ってみよう。


⬆この場所に、ちょっとした秘密が隠されているわけだ。

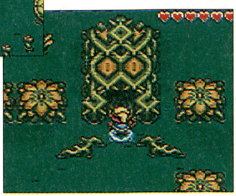
ここでマジカルミラーを使ってみよう

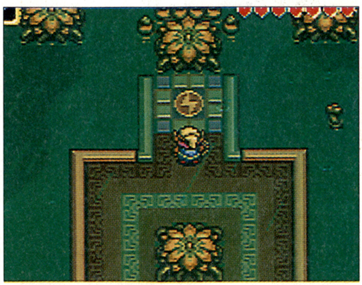

⬅ここは悪魔の沼の最北東部だ。ここからハイラルにワープすると、そこには大岩があって……。

悪魔の沼

悪魔の沼はその名前にふさわしく、つねに激しい雨が降り続けている。この雨を降らせているのは巨大な怪物だという噂がある。その噂話の続きはこうなっている。怪物よりも強力な力で大気を動かすことができれば、この雨をやませることができるかもしれない、と。リンクは大気を操る力を持っているだろうか？


⬅つねに激しい雨が降っているために、ここが沼になっているのなら、雨がやめば地形が変化するかも。

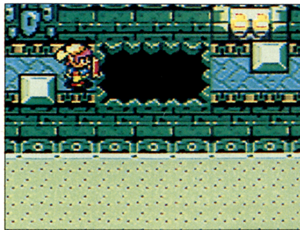

➡沼の北側には地下への入り口がある。しかし、これは沼のダンジョンの入り口ではないようだ。


⬆地下への入り口を出現させる方法は、ある場所にはっきりと描かれている。ちょっと親切過ぎるのでは？

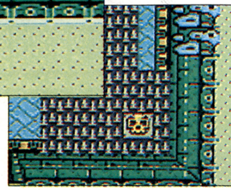
悪魔の沼ダンジョン

悪魔の沼のダンジョンは、氷の神殿とは正反対の構造になっている。つまり、部屋の上下関係は単純で、横のつながりが異常に複雑になっているわけだ。最初に来たときはかなり苦労すると思うぞ。

このダンジョンの中では、フックショットを用意しておこう。モンスターにも有効だし、そのほかにもいろいろ便利だからね。

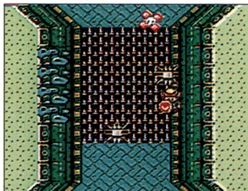


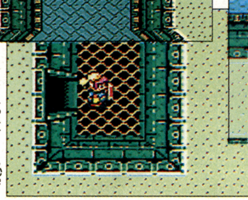
⬅最初の落とし穴は体当たりジャンプで飛び越すこともできるぞ。



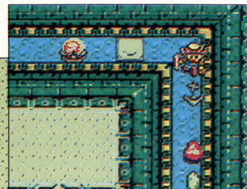
⬆トゲ床に囲まれたドクロつぼの下にはスイッチがあるけど……。

⬇この通路は右端を通ればダメージを受けない。



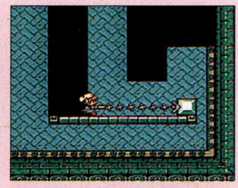


➡この部屋にも秘密が隠されている。

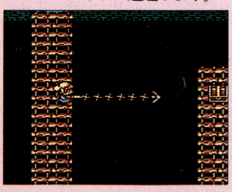


⬆上から落ちてくるゾルを倒し続ければ、体力を回復できるぞ。

フックショットを活用しよう



⬆急がないと床が崩れてしまう。フックショットで近道しよう。



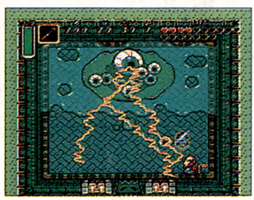
⬆ここでフックショットを使えば、宝箱のある橋に移動できるぞ。

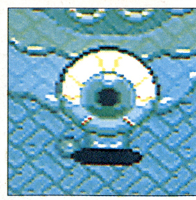
ソマリアの杖を使え



ソマリアの杖を使って作り出すパワーブロックは、押しっぱなしスイッチの上に乗せるのが一番の使用法。氷の神殿でこのアイテムが手に入れば、かなり楽になったのになぁ……。

BOSS ゲルドーガ





ゲルドーガは部屋の半分を覆っている粘液の中に浸っている。粘液の中に入るとダメージを受けてしまうので、なんとかしてやつをそこから出さなくてはならない。まずは、飛んでくるゲルドーガの子供(?)を全滅させてやろう。こいつらはあまり頭がよくないようなので、上を向いて剣を連打しているだけでも倒せてしまう。ただし、ときどきゲルドーガが放ってくる電撃に当たらない場所を選ぶこと。子供を殺され、怒ったゲルドーガが突進して来たら、部屋の下で剣を突き出しておけばいい。剣を振り回すとかえって危険。

DEATH MOUNTAIN

デスマウンテン

AREA C1－4

ITEM

マスターソードLVL４
銀の弓、バイラの杖

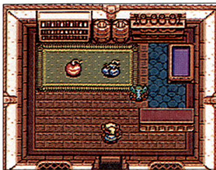
MONSTER

デッドロック、テクタイト
テール、バリ、ポーン、ライネル

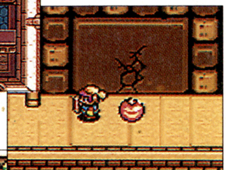
MAP ➡ P90、91

デスマウンテンに登る前に

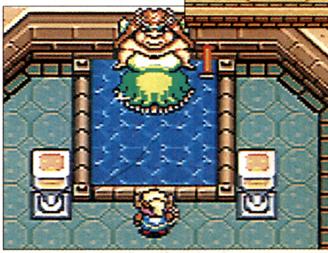
これで残るクリスタルはあとひとつになった。この時点で爆弾屋に特殊爆弾が入荷される。１個100ルピーもする高価な爆弾だけど、そのくらいのルピーは持っているはず。爆弾を買ったらそれをピラミッドに運ぶのだが、この道中は爆弾に衝撃を与えないように慎重に歩くこと。ピラミッドに着くまでＡボタンには触れるなよ。



⬅赤いほうが特殊爆弾だ。ここからしばらくは爆弾を引きずって歩くのだ。



➡爆弾を連れてここに来たらＡボタンを押せ。

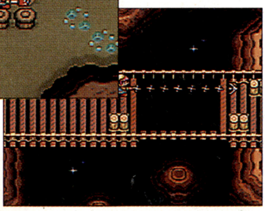


⬅ちょっと太めの女神さま。本当にガノンの仕業なのかな。

デスマウンテン



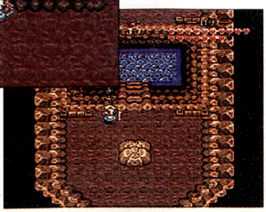
⬅山の北側から東側に渡るのならハンマーでくいを叩き潰せばいい。



➡山の南側から東側に渡るのならここでフックショットを使えばいい。

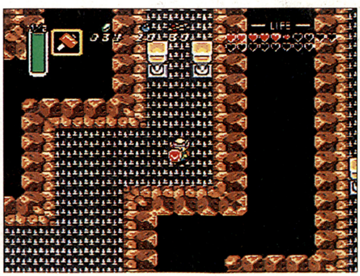


⬅あんな高いところに宝箱が置いてあるけどどうやって取るんだろう。



➡この洞くつの奥に行くには、ここでフックショットを発射すればいい。

最強の剣と銀の弓矢を手に入れたらデスマウンテンに向かおう。闇の世界側にはデスマウンテンに通じる道はない。いったんハイラルに戻り、オカリナを使って山の洞くつへ移動してしまおう。以前は入れなかった山の東側も、今なら簡単に行けるはず。東側に渡ったら、いろんな洞くつに入ってみるといいだろう。



⬅最初に来たときには進めなかったトゲトゲ穴も、今なら何とかなりそうだ。

AREA C4

ITEM

ハートのかけら、鏡の盾
ハートの器、クリスタル

MONSTER

バリ、スタルフォス
ホッグボック、ケルビン
ゾル、バブル、ヒップループ

TURTLE ROCK
カメ岩

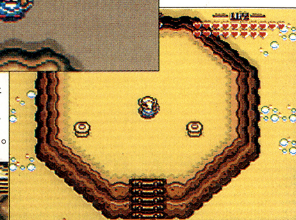
MAP ➡ P92、93

カメ岩に入るには

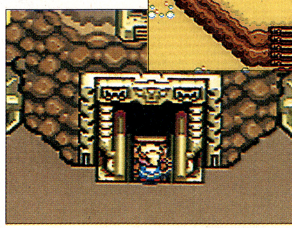
デスマウンテンの闇の世界側には、ひと目でカメ岩だとわかる巨大建造物がある。あいかわらず入り口はないけれど、よく見るとカメ岩の甲羅の上が怪しい。しかし、ハイラルに戻ってみても、いつもと違って魔法陣が見あたらない。あるのは３本のくいだけだ。だが、試しにこのくいを叩いてみると、ピンポーンとか、ブーとか、なにやらクイズ番組のような音がする。うーむ、これは何か仕掛けがあるに違いないぞ。



⬅うーむ、どう見てもこれはカメ岩だ。間違いない。

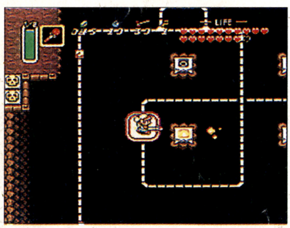


➡カメ岩のある場所はハイラルではこんな感じになっている。



⬅いろいろ試した結果、やっとカメ岩の入り口が出現した。

カメ岩　1階



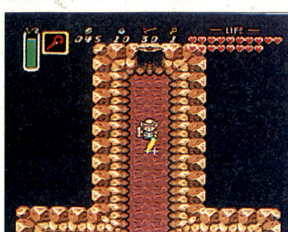
➡レールの上を移動しながら燈ろうに火を灯さなくてはならない。最初の移動方向に注意。

カメ岩の内部には、今までにない仕掛けがたくさん用意されている。でも、そんなに陰険ではないからフィールドアスレチック感覚で楽しめるぞ。

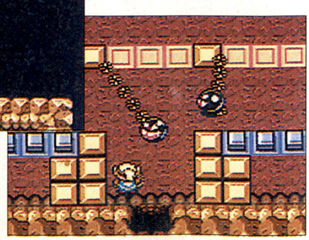
ソマリアの杖を使うと



？マークのある場所で使うと、レールの上を自由に移動できる足場を作ることができるぞ。



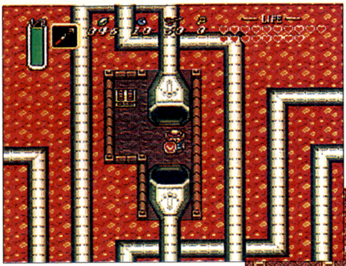
⬅カランメイダと向き合うと、容赦ないレーザー攻撃が襲ってくる。後向きに進むのだ。



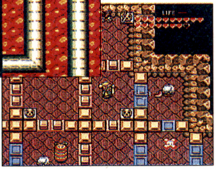
➡この部屋には秘密が隠されている。ケルビンの攻撃は強力だ。慎重に行動すること。

カメ岩 地下

地下に入ると仕掛けはさらにエスカレートし、いろいろと驚かせてくれるのだが、ここからは仕掛けがトラップと組み合わさっていることも多くなる。なぜかカメ岩にはあまり強力なモンスターがいないから、ダメージはトラップから受けることのほうが多くなるだろう。

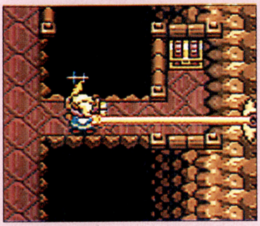


⬆ここではパイプの中を進んでいく。曲がるたびにゴチゴチと音が鳴ってるけど大丈夫？



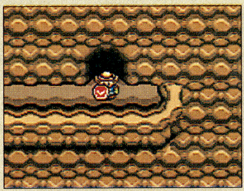
➡ブーメランかフックショットでスイッチを操作しながら進もう。

剣を突き出して進め

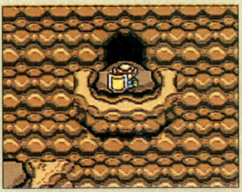


この場所では、宝箱の前に通じる細い通路の横にカランメイダが配置されていてそのまま進むとレーザーを浴びてしまう。ここを安全に通過するには、剣を上下に突き出し、レーザーを鏡の盾で受け止めながら進んでいけばいいのだ。

ここでマジカルミラーを使ってみよう

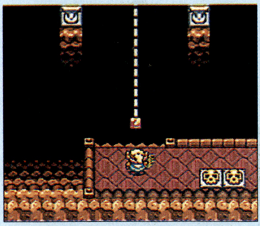


⬆カメ岩の途中でこの外部通路に来たら、右端からワープしよう。



⬆ここはもうひとつの外部通路だ。体力を回復したいときにどうぞ。

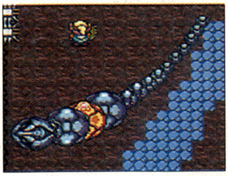
ここで魔力チェック



ここで体力と魔法の力の残りをチェックしておこう。体力はともかく、魔法の力の残りが少ないとボスを倒すことはできない。とくに、慣れないうちは魔法の力が満タンでも倒し損ねることがある。初心者は緑の薬を買っておこう。

BOSS デグロック





デグロックは3つの首を持つ大ガメモンスターである。中央の首が本体だが、頭を攻撃してもダメージを与えることができない。ここでは、まず先に両側の首を倒さないといけないのだが、ただ攻撃してもダメ。両側の首の弱点を見つけ出し、おのおのに効果的なアイテムを使用してから、さらに攻撃を加えないとダメージを与えられないのだ。両側の首を倒すと甲羅が壊れ、中からツチノコのような本体が這い出てくる。こいつの弱点は赤く光っている部分だ。側面にうまく回り込み、剣の一撃をお見舞いしてやろう。

AREA B4

ITEM

ハートのかけら
赤い服

MONSTER

タロス、ヒップループ、コッピ
スタルフォス、フォールマスター
デグアモス、ラネモーラ、デグテール

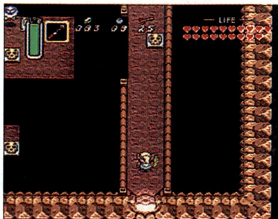
GANNON'S TOWER

ガノンの塔

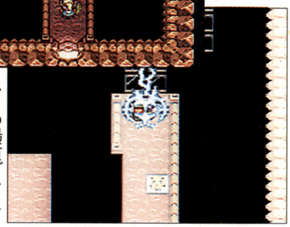
MAP➡P94～97

カメ岩～ガノンの塔

カメ岩をでてまっすぐ西に進んでいけば、ガノンの塔にはすぐにたどり着ける。しかし、そう急ぐことはない。カメ岩の中で小妖精を使ったのなら、それも補給しておきたい。カメ岩とガノンの塔の中間地点の洞くつの中には大小ふたつの妖精の泉がある。さらに先へ行けば、最後のハートのかけらも手に入る。まずはこの洞くつへ立ち寄り、最後の戦いの準備を整えるとしよう。

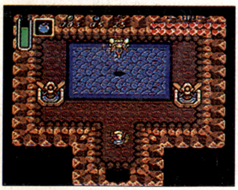


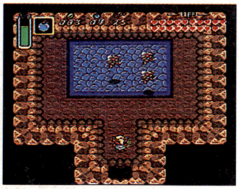
⬅この洞くつに入ろう。宝箱の中身はもう必要ないだろう。



➡この場所でエーテルを使ってみよう。

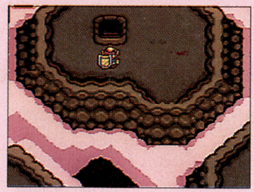
⬇体力が減っているのなら、この妖精の泉で回復しておこう。





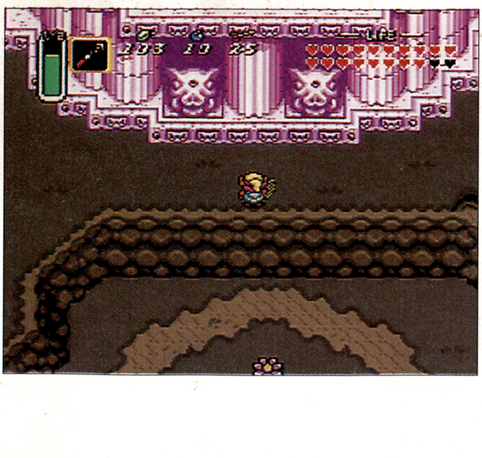
⬆空きビンがなくなるまで、ここの小妖精を捕まえておくといい。

ここでマジカルミラーを使ってみよう



⬆小妖精の泉から南に進んだ場所だ。

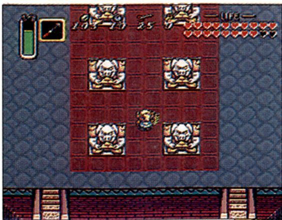
ガノンの塔入り口



ガノンの塔は輝く結界で護られている。そしてこの結界だけはリンクの力ではどうにもならないのだ。しかし、クリスタルに封印された少女たちが、ここで初めてリンクの力になってくれる。結界を破れるのは7賢者の血を受け継ぐ彼女たちだけなのだ。彼女たちの力を結集させれば、ガノンの魔力に対抗できるはず。頼んだぜハニー!!

ガノンの塔

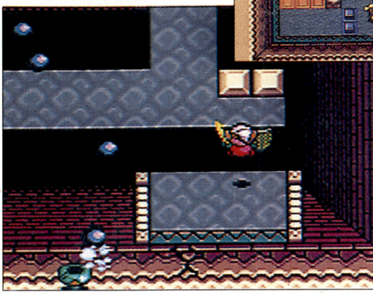
ガノンの塔は最後のダンジョンだ。今までのどのダンジョンよりも巨大で、登場するモンスターやトラップの種類も多い。しかし、部屋のつながりはそんなに複雑ではないから、思ったより簡単に最上階へ到達できるはずだ。今までに培ってきたテクニックを総動員し、各部屋の仕掛けをクリアーしていこう。エンディングまで、あと一息だ。



⬅エントランスホールには誰もいない。嵐の前の静けさか？

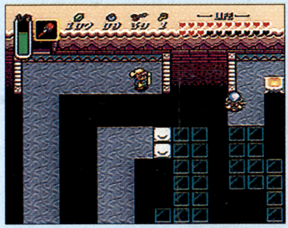


⬆爆弾を投げるより、パワーブロックを投げたほうが簡単で確実。



⬇ここで体当たりジャンプを使って南の小さな床に渡ろう。

燈ろうに火を灯せ



ガノンの塔には、燈ろうに火を灯すと見えなかった床が浮かび上がる部屋がある。ここでは床が見えている間に、可能な限り進んでおくこと。

復活したボスたち



⬅銀の矢なら、たった1発当ててやるだけで死んでしまう。



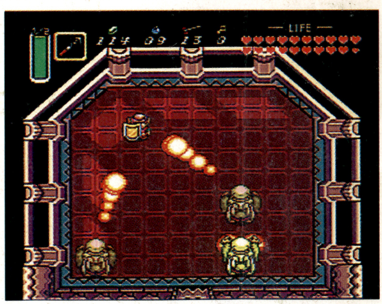
➡こいつにボンバーを使うと画面がバグってしまうのだ。



⬅前回は苦労させられたが、今度は2回斬るだけで終りだ。

ハイラルに出現したボスたちが復活し、塔の中でリンクを待ち受けている。リンクがどれだけ強くなったか見せつけてやろう。

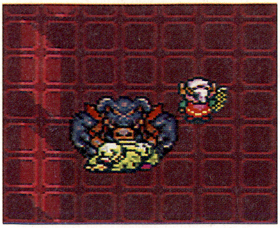
BOSS 復活アグニム



ガノンの塔の最上階にいるのは、意外にもアグニムなのだ。屈辱を晴らすためガノンの力によって復活したらしい。アグニムの倒し方は前回とまったく同じ。しかし、アグニムだってただ同じことを繰り返すほどバカじゃない。今回は3人に分身して攻撃してくる。分身は倒せない、本体だけを狙おう。

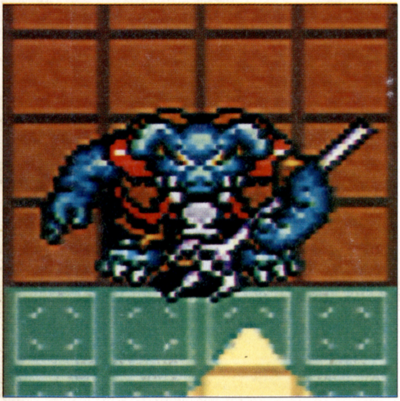
ガノンを追え!

復活したアグニムを再び退けると、アグニムの身体からガノンの姿を現わした。そしてガノンは巨大なコウモリになって天空へ舞い上がり、どこかへ逃げてしまう。しかし、ふたつの世界をつなぐ通路が開ききっていない現時点では、ガノンがどこへ逃げようと、必ず追い詰めることができるはず。急いでガノンを追いかけるのだ!



⬅ついにアグニムは倒れた、残る敵はガノンただひとり。

FINAL BOSS ガノン



ついにガノンと雌雄を決するときがきた。ガノンは今までのボスとは比べものにならないほど強力で、多彩な攻撃を持つ。ひるまずに斬り続けることと、ガノンの出現場所に先回りすることが勝利への秘訣だ。犠牲になった者への悲しみ、死んでいった者への思い、そしてすべての人々の希望を銀の矢に乗せ、ガノンを貫け!



トライフォースに託した願い

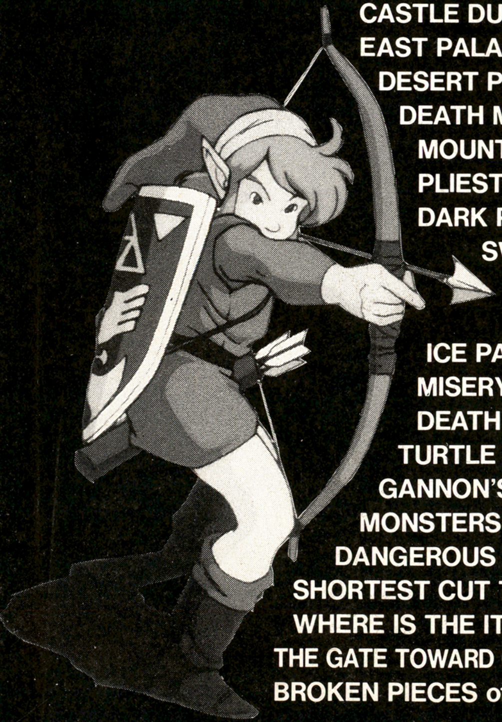


➡さぁ、心の中に願いを浮かべ、トライフォースに触れてみよう。

激しい戦いの末、ついにリンクはガノンを倒した。リンクの長く苦しい戦いの日々に、幕が降ろされたのである。ガノンの脅威は完全に消滅し、ハイラルには再び平和が訪れることだろう。しかし、この戦いの犠牲になり倒されていった者はあまりにも多い。ハイラル王、叔父さん、神父さま、生けにえにされた少女たち、そしてゼルダ姫……。リンクが彼らに思いを馳せたとき、奥の部屋からトライフォースが呼びかけてきた。トライフォースは触れた者の心の中にある願いを実現させる。そして、リンクの託した願いは……。

DATA BANK

攻略データ集

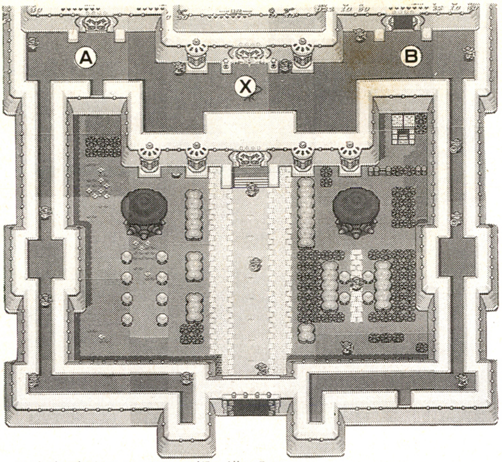


DUNGEON MAPS
- CASTLE of HYRULE — 66
- CASTLE DUNGEON — 68
- EAST PALACE — 69
- DESERT PALACE — 70
- DEATH MOUNTAIN・1 — 72
- MOUNTAIN TOWER — 74
- PLIEST TOWER — 76
- DARK PALACE — 78
- SWAMP PALACE — 80
- SKULL WOODS — 82
- THIEVES' TOWN — 84
- ICE PALACE — 86
- MISERY MIRE — 88
- DEATH MOUNTAIN・2 — 90
- TURTLE ROCK — 92
- GANNON'S TOWER — 94

MONSTERS' CATALOGUE — 98
DANGEROUS TRAPS — 109
SHORTEST CUT TO THE PEACE — 113
WHERE IS THE ITEM? — 123
THE GATE TOWARD GANNON'S WORLD — 124
BROKEN PIECES of HEART — 125

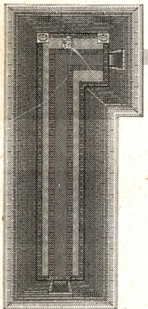
ハイラル城

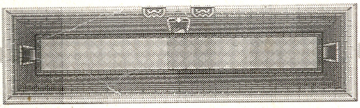
ハイラル城地上マップ

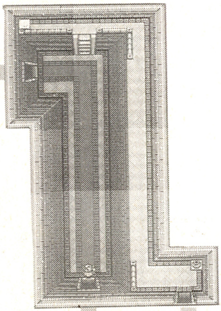


⬆城壁の封印された扉は司祭の塔の入り口

❷







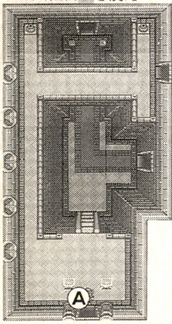
⬆地下へ降りる階段はここ

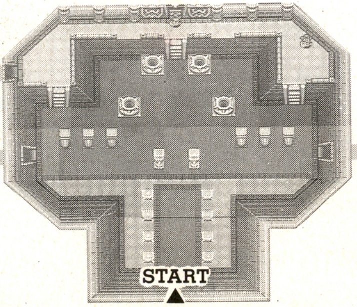
1F

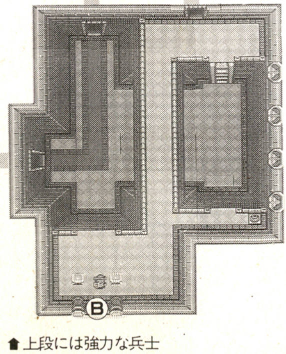
⬆回転斬りを使え

⬆帰りは上段が安全

❶





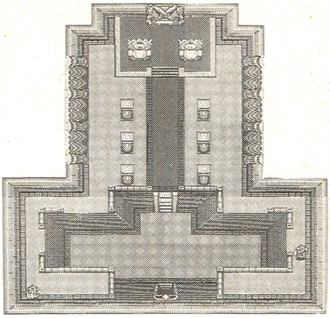


⬆下段には兵士がいない

⬆兵士に構わず左右の通路へ進め

⬆上段には強力な兵士

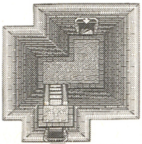
2F



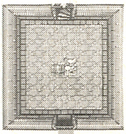
玉座の後ろに飾り棚がある

B1F

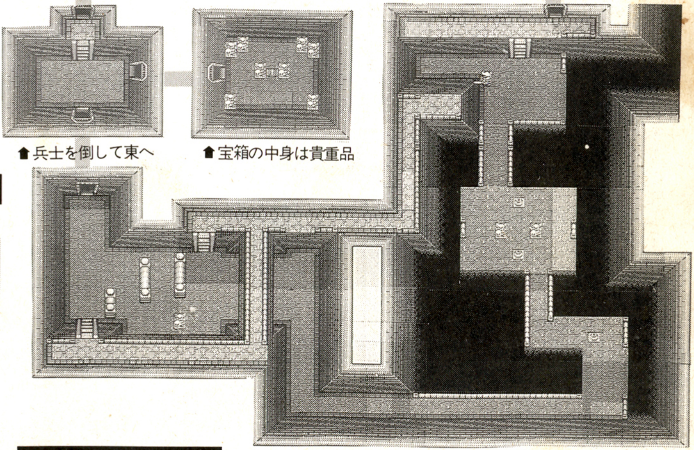
③



何もない部屋



兵士を倒せ



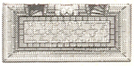
兵士を倒して東へ

宝箱の中身は貴重品

落とし穴に注意、帰りは上段を進もう

B2F

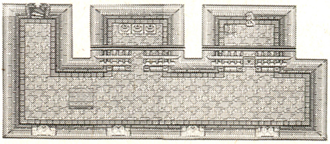
④ ③



何もない通路

B3F

④



地下牢の番人鉄球兵士登場

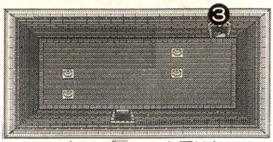
最初に入るダンジョンがこのハイラル城だ。構造は非常に単純で、目的地までほとんど1本道だから迷うことはまずないだろう。ゼルダ姫は地下3階の地下牢の中にいるぞ。

CASTLE DUNGEON

秘密の通路

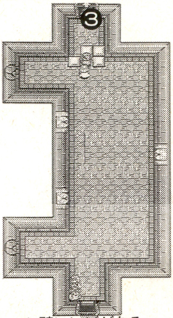
ゼルダ姫を連れてハイラル城の王室から脱出するときに、ここを通ることになる。内部はほとんどが暗闇。砂漠の神殿をクリアーした後は墓場からここに入れる。

1F

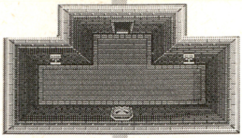


⬆グーズを全滅させる必要はない

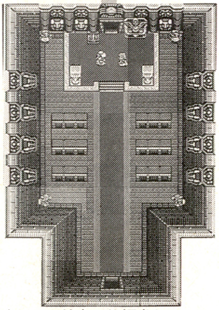
B1F



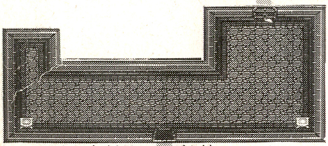
⬆壁にヒビがある



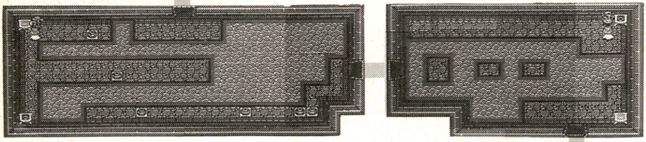
⬆レバーを引いて扉を開ける



⬆教会の礼拝堂だ



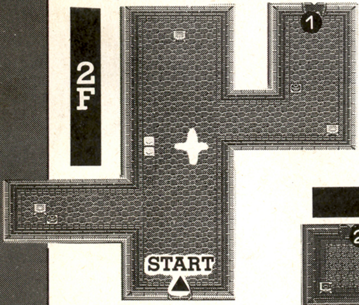
⬆グーズが小さいカギを持っている



⬆水の中を進んでいこう

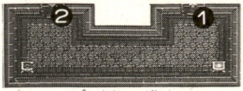
⬆モンスターは無視

2F

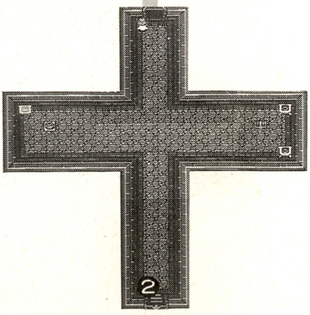


⬆魔法のつぼを取っておこう

1F



⬆ロープを倒して進め

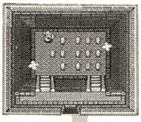


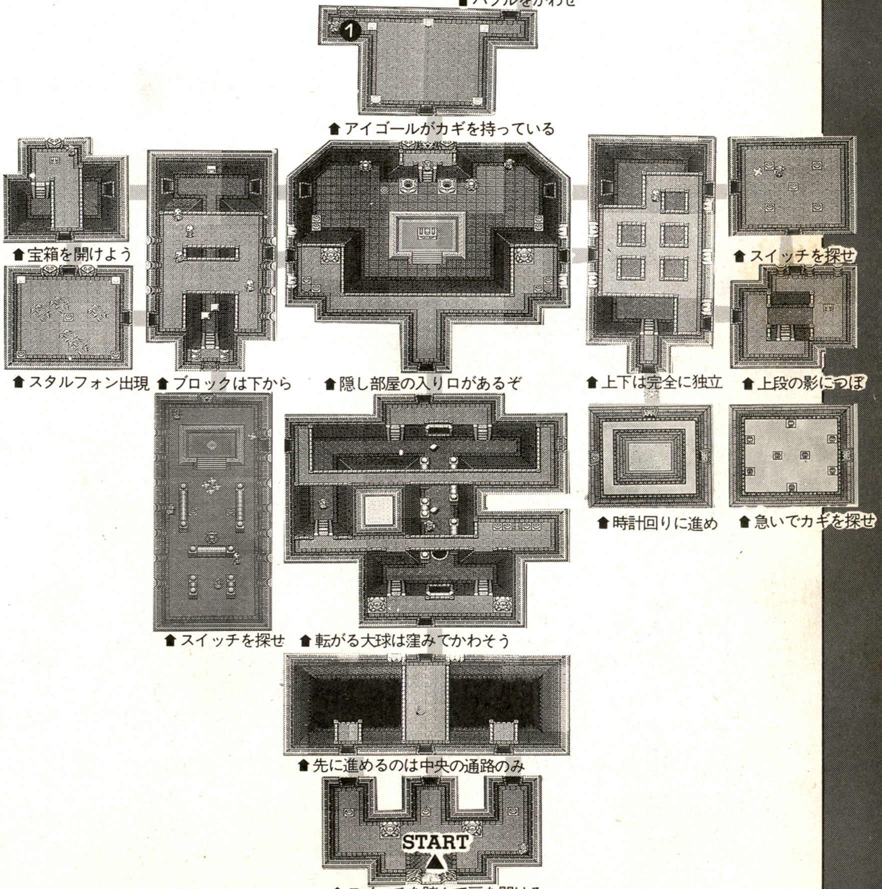
⬆まずカギを取りにいくこと

東の神殿

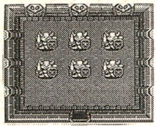
城を抜け出たあと初めて入る本格的なダンジョンが、この東の神殿だ。この神殿の最も重要な部屋に入るには、かなり遠回りしていかなくてはならない。

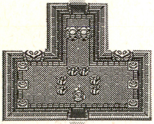
1F



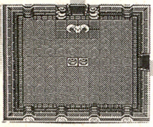


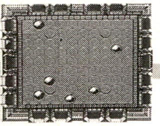
東の神殿

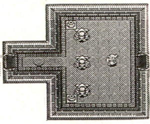

⬆デグアモスの部屋

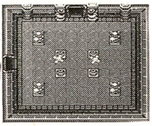

⬆アイゴールは弓で倒せ

2F

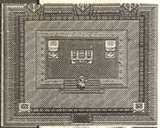

⬆つぼを投げつけろ

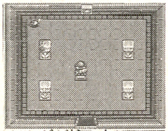

⬆安全地帯で待とう

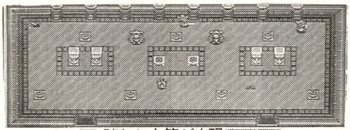

⬆弓をうまく使おう

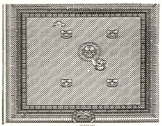

⬆急いでスイッチを探せ

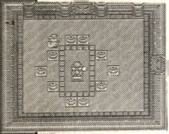
B1F

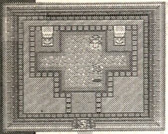

⬆大きな宝箱だ

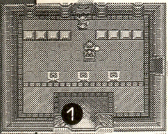

⬆カギが柱の上に


⬆スイッチを踏むと宝箱が出現

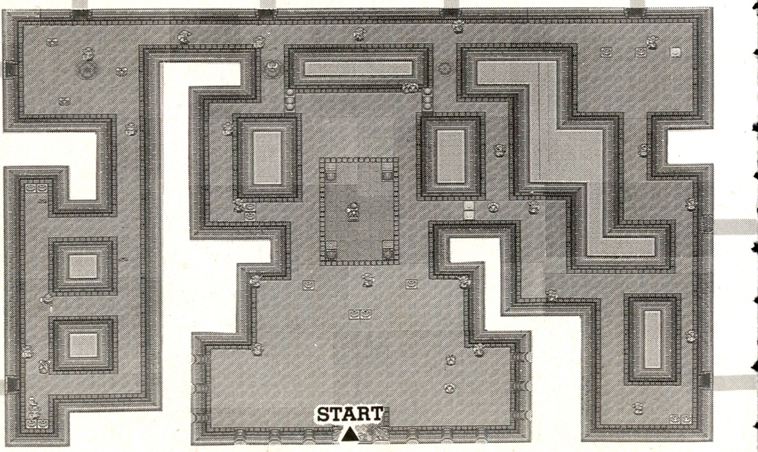

⬆モンスターの部屋


⬆つぼをかつげ


⬆小妖精の泉



⬆ここから出る

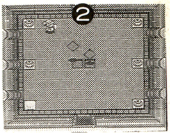


⬆ダッシュで駆け抜けろ
⬆大広間の中央にいるビムに要注意

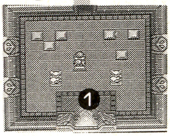
砂漠の神殿

砂漠の神殿に入るにはムドラの書が必要だ。砂漠の神殿のスタート地点は地下１階なのだが、ここには上がり階段がない。ボスの部屋がある２階に行くには、１の出口から外に出て、北にある洞くつに入ればいい。

1F



⬆急いでカギを探せ

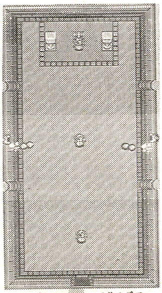


⬆ブロックを押せ

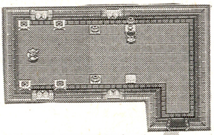


⬆ラネモーラの部屋

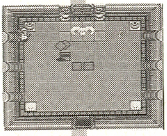
2F



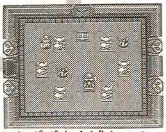
⬆ダッシュで逃げろ



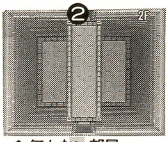
⬆燈ろうには秘密が



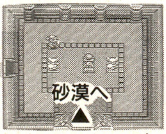
⬆急いでカギを探せ



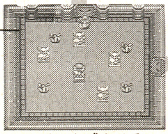
⬆ポポを全滅させろ



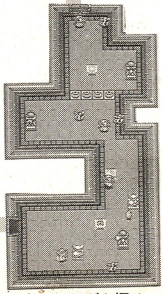
⬆何もない部屋



⬆ここから出てはダメ



⬆ポポを全滅させろ

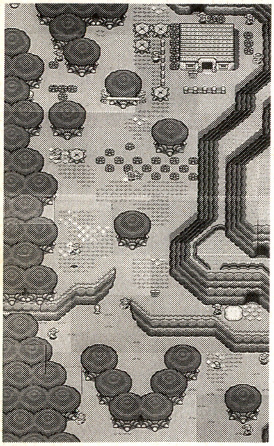


⬆急いでカギを探せ

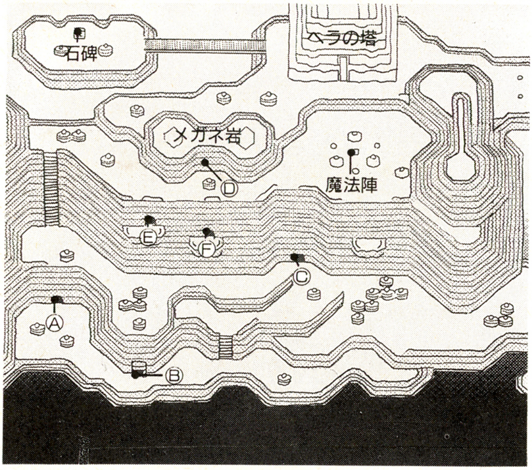
山の洞くつ

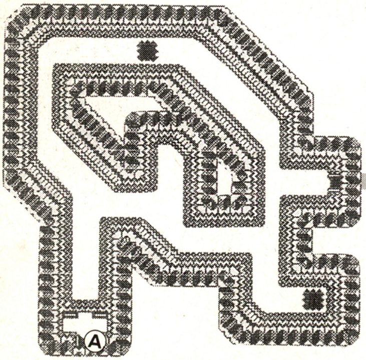
ヘブラ山の中央にはいくつもの洞くつが口を開いている。この洞くつの内部には明かりがない上に、いくつもの落とし穴が配置されている。慎重に進んでいこう。なお、このページにある洞くつは前半で入れるものだけだ。後半部分のマップは90ページを見てくれ。

山の入り口

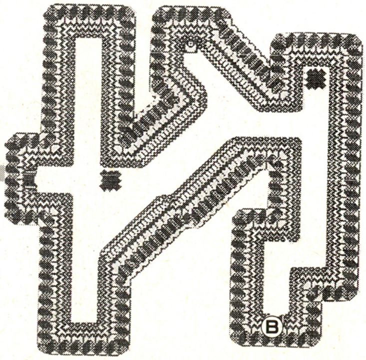


ヘブラ山

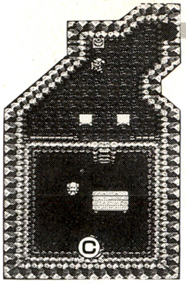


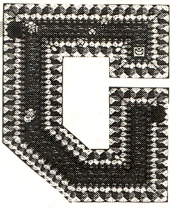


⬆入った後は入り口から出ることはできない



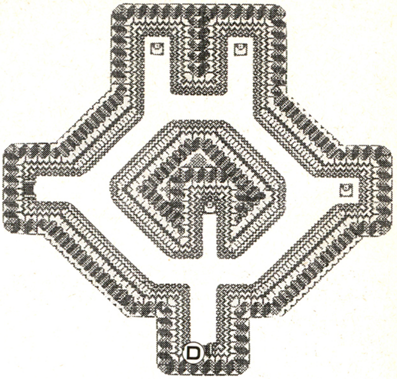
⬆おじいさんの言うとおりに進もう



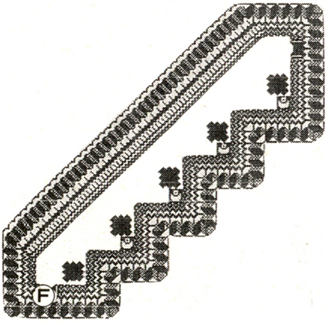


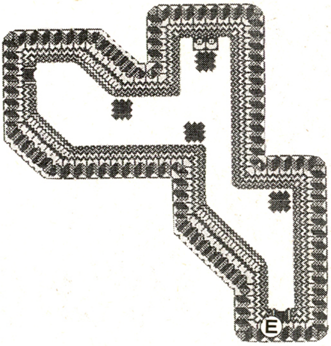
⬆キースは無視

⬆ここで体力回復ができる



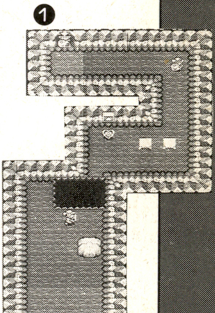
⬆ダッシュで駆け抜けてもいい

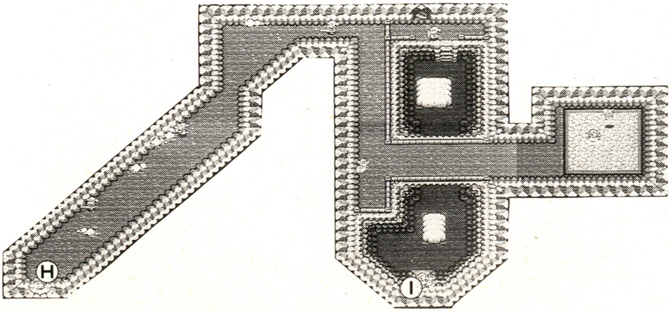




⬆斜めにダッシュすると落とし穴に落ちる

⬆キースを完全に倒してから進もう





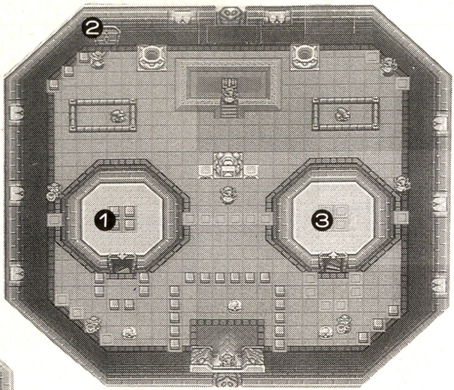
⬆ハートのかけらがある

⬆東側に小妖精の泉、西側は斜めにダッシュすると安全

ヘラの塔

この塔の入り口は2階に通じている。ここから上下に進んでいくのだが、まずは1階に下りて大きなカギを見つけ出そう。この塔には落し穴がたくさん開いているが、どの穴に落ちてもダメージは受けない。

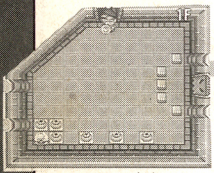
2F



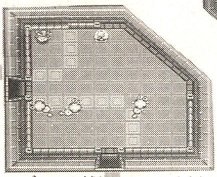
⬆クリスタルスイッチを2回操作して北側へ

1F

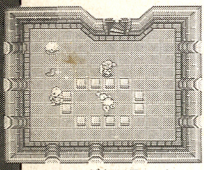
②



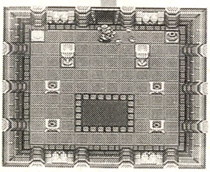
⬆床石を破壊しろ



⬆ブロック越しにテールを倒そう

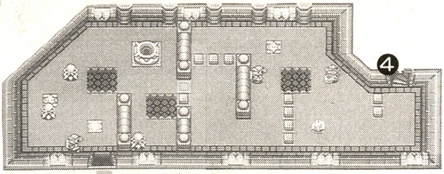


⬆カギだけ取ろう

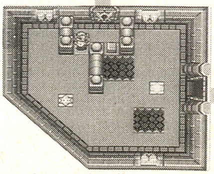


⬆大きなカギを探せ

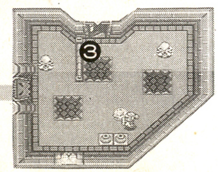
3F



⬆クリスタルスイッチを赤にしてから上へ

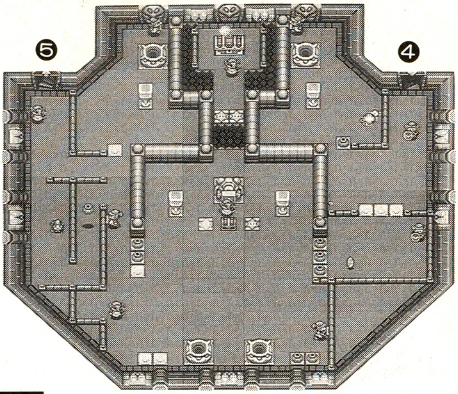


⬆ポーンを穴に落とせ



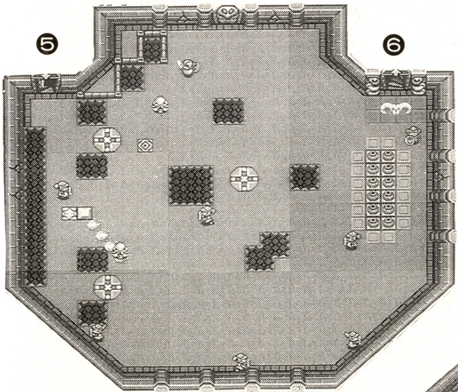
⬆落とし穴に注意

4F



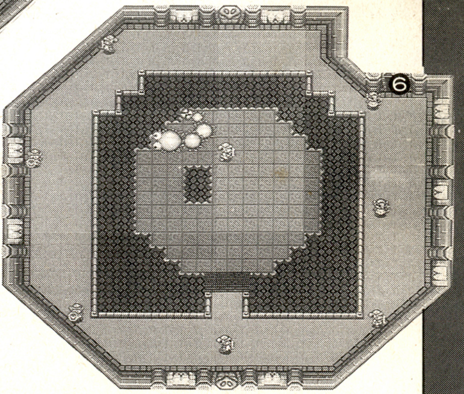
⬆大きな宝箱は上から落下して開ける

5F



⬆隠し部屋の入り口、ポーンにはつぼを投げつけろ

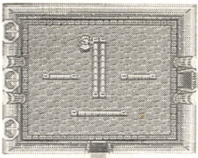
6F



⬆デグテールの部屋

司祭の塔

マスターソードを手に入れたら、ハイラル城の城壁にあるⓍの扉から司祭の塔に入ることができる。この塔は完全な1本道だから絶対に迷うことはないだろう。塔の中には明かりのない部屋があるが、ここではエーテルを使うと楽だ。

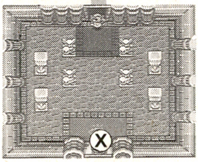


⬆鉄球兵士はビームで倒せ



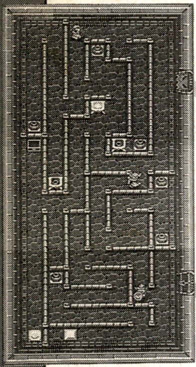
⬆兵士を全滅させろ

2F



⬆何もない部屋

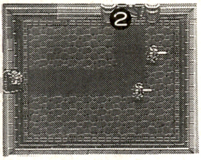
3F



⬆明かりを灯せ

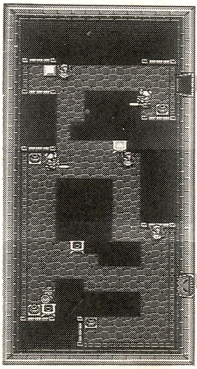


⬆チャスパに注意

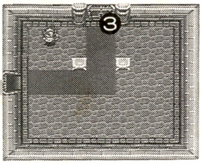


⬆入り口でビーム攻撃

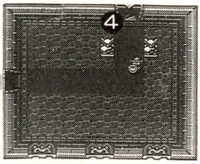
4F



⬆兵士を穴に落とせ

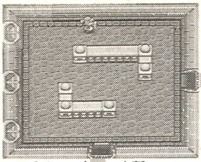


⬆エーテルを使え

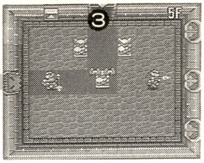


⬆石像の間に止まって戦え

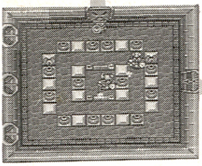
5F



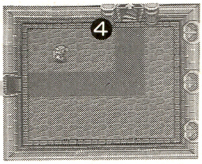
☗兵士はビーム攻撃で



☗石像を盾に使おう

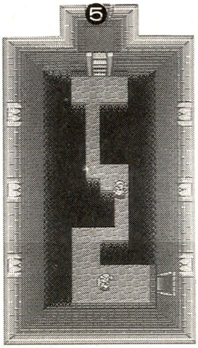


☗兵士につぼを投げつけろ

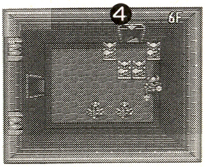


☗エーテルを使うと楽

6F

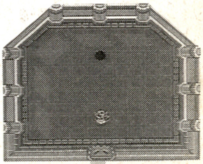


☗移動は慎重に

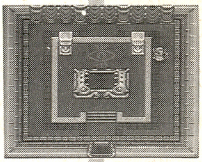


☗石像を押せ

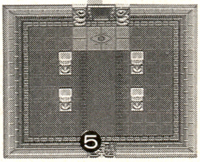
7F



☗アグニムの部屋

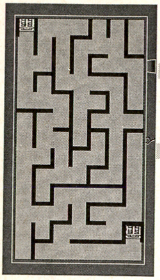


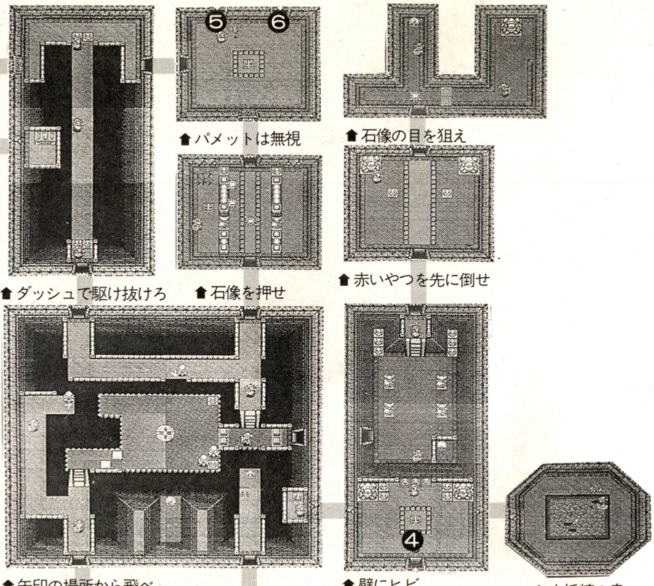
☗生けにえの儀式を行なう祭壇

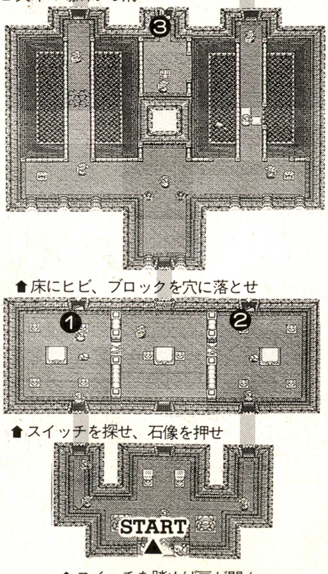


☗司祭の塔の最上階

闇の神殿

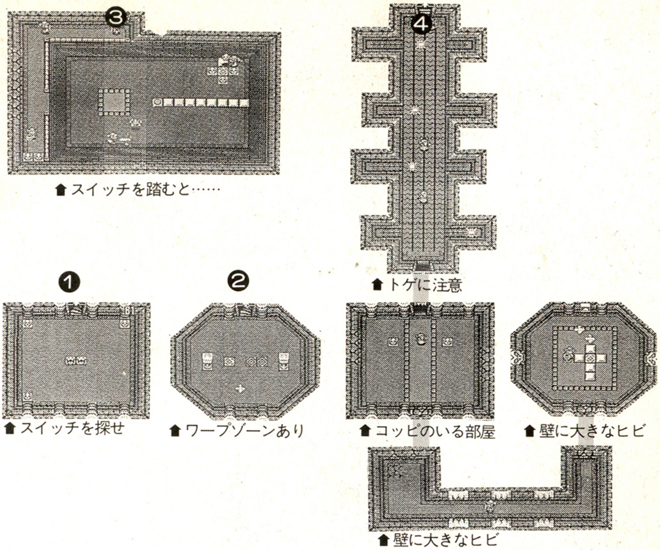




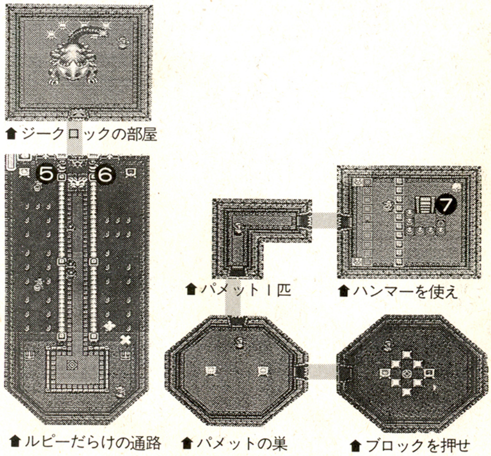


1F

闇の世界で最初に入るダンジョンが、この闇の神殿だ。このダンジョンには爆弾や体当たりで壊せる壁や床がたくさんある。部屋のつながりも今までのものよりは複雑になるから、マップを把握しておくこと。

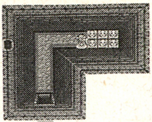

❸
❹
▲スイッチを踏むと……
▲トゲに注意
❶
❷
▲スイッチを探せ
▲ワープゾーンあり
▲コッピのいる部屋
▲壁に大きなヒビ
▲壁に大きなヒビ

B1F

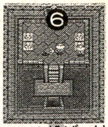

▲ジークロックの部屋
❺
❻
❼
▲パメット1匹
▲ハンマーを使え
▲ルピーだらけの通路
▲パメットの巣
▲ブロックを押せ

水のほこら

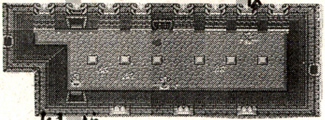
B2F



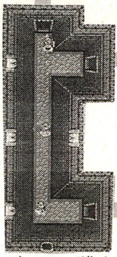
ここは袋小路



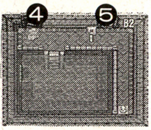
つぼを投げつけろ



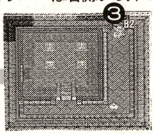
滝を調べろ



ダッシュで進め

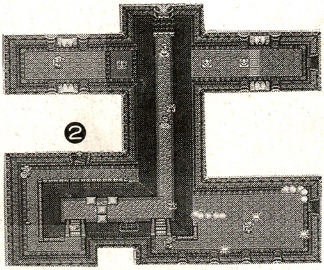


レバーは右側から押せ

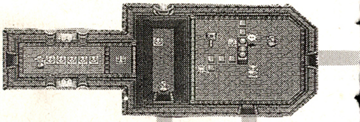


水が流れてから来よう

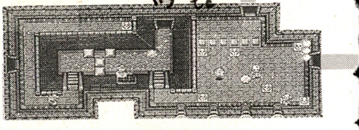
B1F



ブロックの動かし方に注意



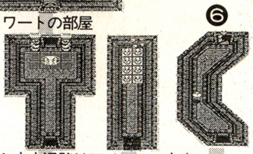
クリスタルはもとの色に戻しておくこと



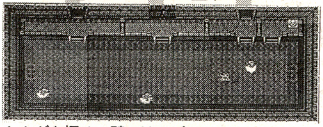
ここのブロックは動かない

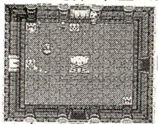
水のほこらは、その名の通り水を使った仕掛けがたくさんあるダンジョンだ。水門を開くと、それまで行けなかった場所にも泳いで進めるようになる。レバーを見つけしだい操作しておこう。

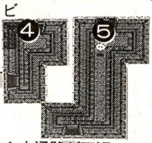

☗ワートの部屋



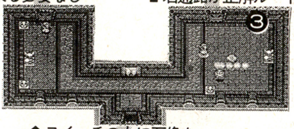
☗中央通路はアイテムの宝庫


☗カギを探せ、壁にはヒビ

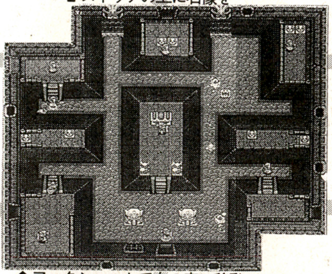

☗来る必要なし

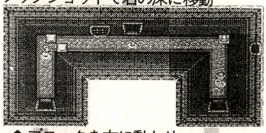


☗右通路が正解ルート



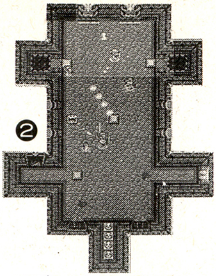
☗スイッチの上に石像を


☗フックショットで右の床に移動

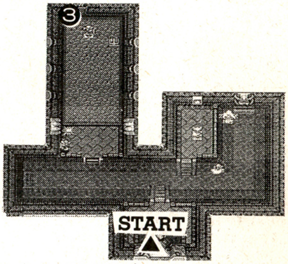

☗ブロックを右に動かせ


☗ダッシュで駆け抜けろ

1F

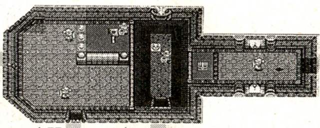


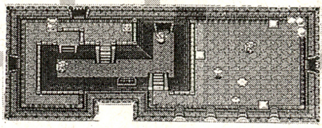
☗ブロックは上に押せ

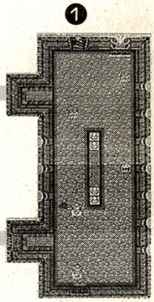


☗ホーバーを全滅させろ

B1F


☗水門レバーを押せ、壁にヒビ

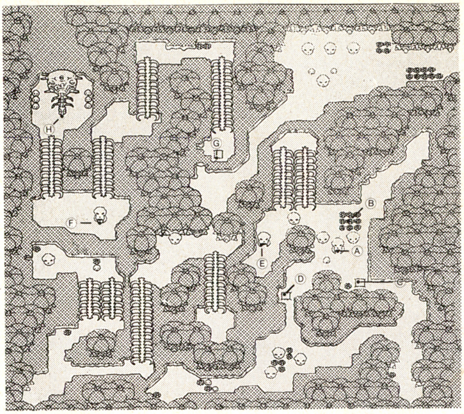

☗水を貯めないと進めない

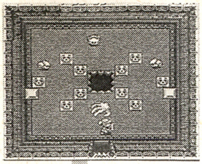


☗壁にヒビ、カギを探せ

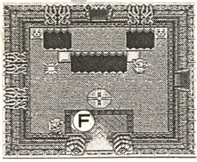
ドクロの森

ドクロの地上マップ



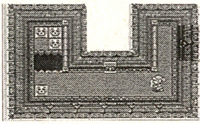


⬆床が崩れる

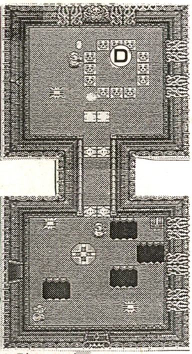


⬆落し穴を消せ

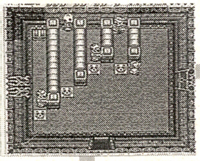
B1F



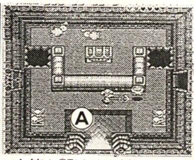
⬆レバーを引くと……



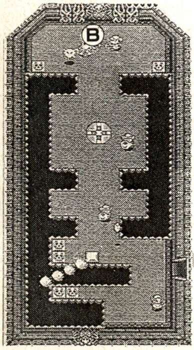
⬆壁にヒビ



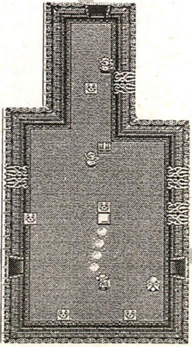
⬆必要以上のつぼを取るな



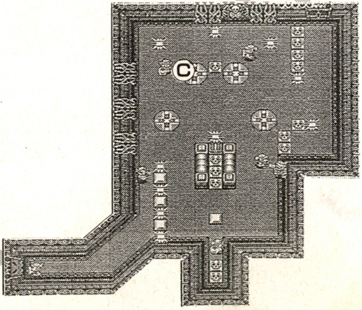
⬆宝箱を開けるには……



⬆ファイアーバーに注意

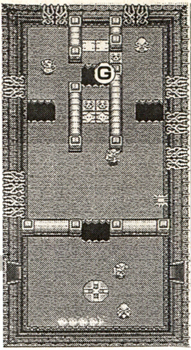


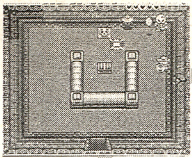
⬆宝箱は開けるな



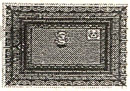
⬆フォールマスターに注意

B1F

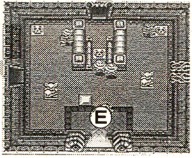




⬆壁にヒビ



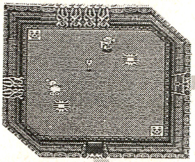
⬆つぼの下には……



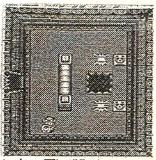
⬆石像を引っ張れ

ドクロの森にあるダンジョンには入り口がたくさん用意されている。すべての入り口に入る必要はないが、地上とダンジョンの両側を交互に進んでいかないと、最終目的地にはたどり着けない構造になっているぞ。

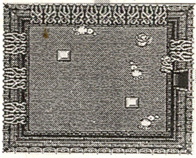
B1F



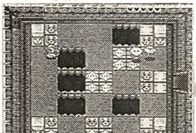
⬆ギブドがカギを持っている

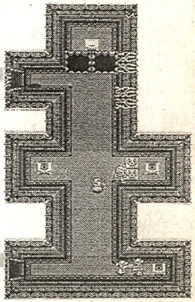


⬆穴に飛び込め

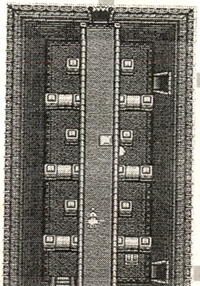


⬆つたを軌れ

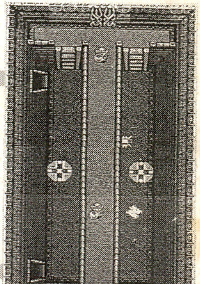




⬆燈ろうに火を灯せ

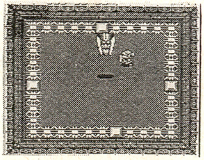


⬆下段は迷路になっている



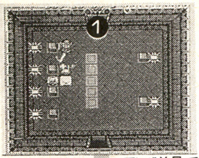
⬆行きは簡単、帰りは地獄

B2F

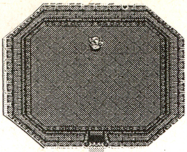


⬆ガモースの部屋

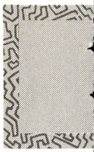
B1F

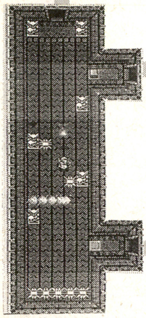


⬆クリスタルは飛び道具で

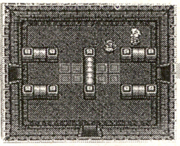


⬆ブラインドの部屋だが



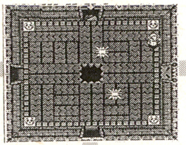


⬆急がず慎重に

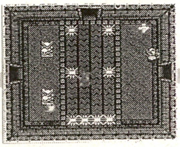


⬆ブロックを下げてから

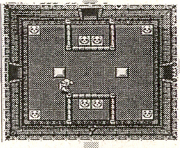
❷



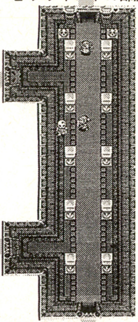
⬆エーテルを使うと……



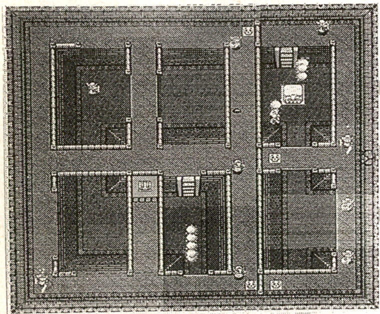
⬆移動はフックショットで



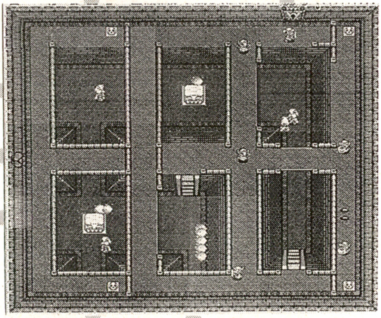
⬆行動は迅速に



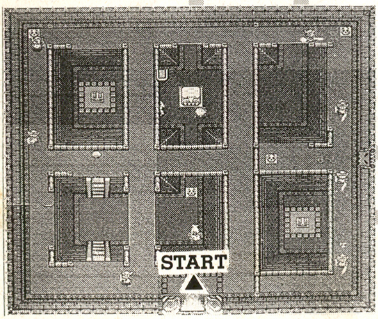
⬆ダッシュで駆け抜けろ



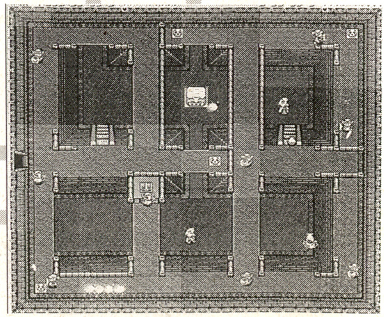
⬆壁に大きなヒビ



⬆壁に大きなヒビ



⬆大きなカギを取るには？

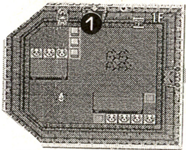


⬆上段の扉は一方通行

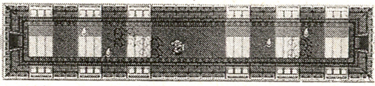
村のダンジョン

はぐれ者の村の地下に広がる広大な迷宮。このダンジョンを攻略するのはそんなに難しいことではない。ただ、問題なのがボスが姿を消しているということだ。このダンジョンのボスの名はブラインド。カカリコ村でこの名前を耳にしたことがあったよな……。

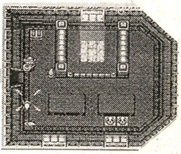
1F



⬆レバーを引くと……

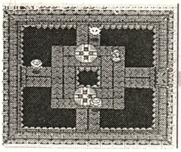


⬆ダッシュで駆け抜けろ

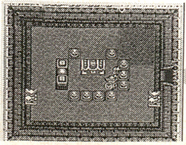


⬆爆弾を使うと……

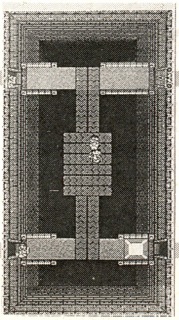
B2F



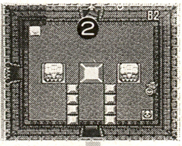
⬆この部屋は罠



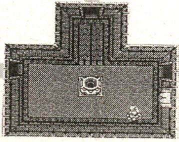
⬆体当たりジャンプを活用



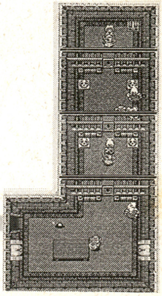
⬆ベルトの流れに注意



⬆中央の岩はかつげる

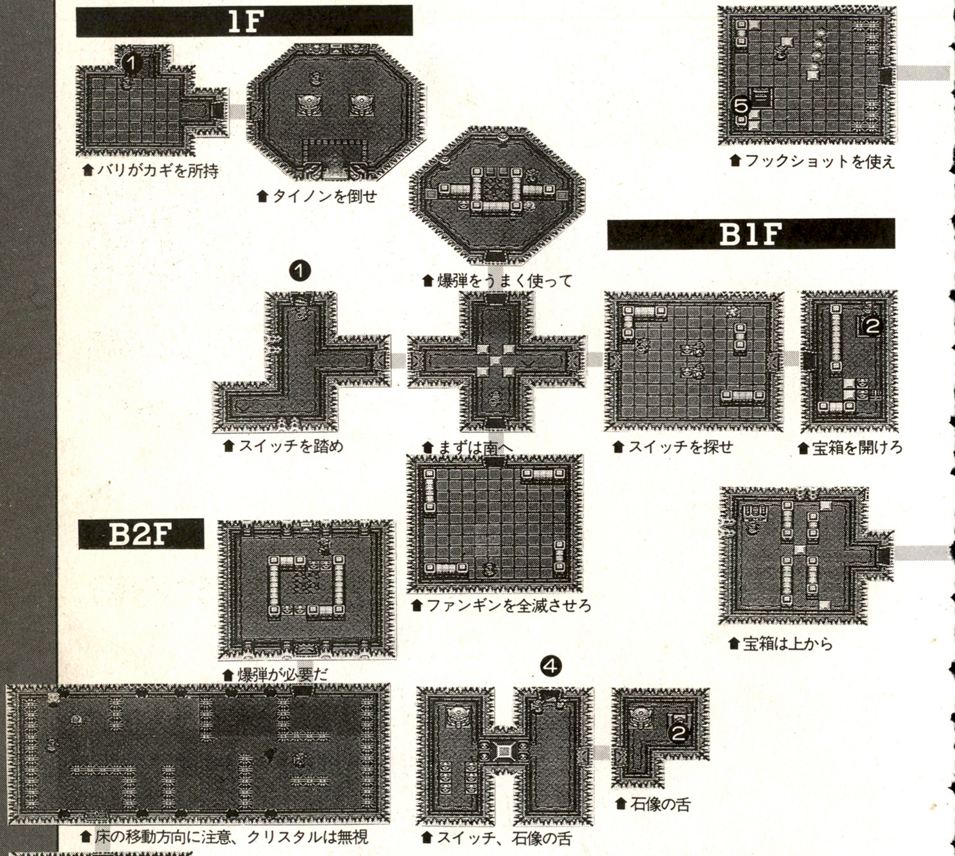


⬆ザーザックは無視



⬆地下牢には女の子が

氷の神殿



バリがカギを所持

タイノンを倒せ

フックショットを使え

爆弾をうまく使って

スイッチを踏め

まずは南へ

スイッチを探せ

宝箱を開けろ

ファンギンを全滅させろ

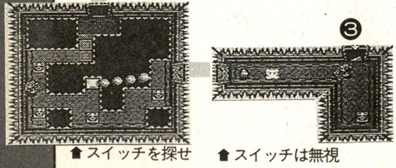
宝箱は上から

爆弾が必要だ

石像の舌

床の移動方向に注意、クリスタルは無視

スイッチ、石像の舌

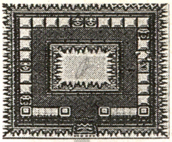


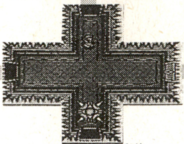
スイッチを探せ

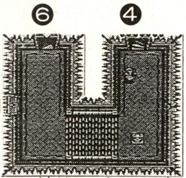
スイッチは無視

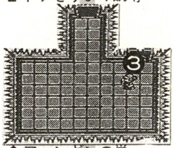
氷の神殿は、闇の世界の湖に浮かぶ巨大な氷山の中に建造させたダンジョンだ。このダンジョンには、壁から氷像が抜け出してくる仕掛けや、凍った床などの仕掛けがあり、探索を困難なものにしている。さらに、縦に長い構造が、意外なことに進路を複雑化しているのだ。

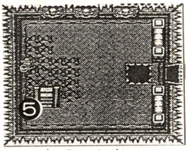
B3F

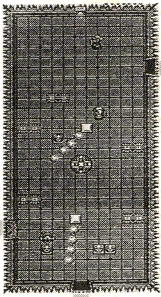

↑床が崩れ必ず落下

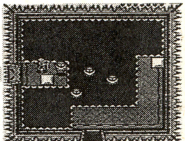

↑トゲをうまく誘導

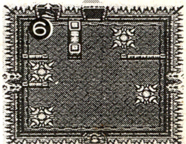

↑トゲ床はフックショット


↑ファンギンの巣

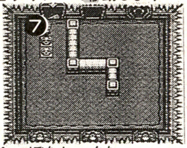

↑ヒビの入った床


↑ダッシュで移動しよう

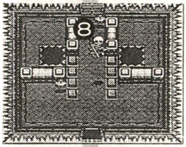

↑フックショットで移動

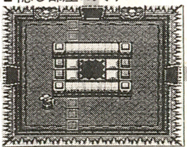

↑トゲをうまく誘導

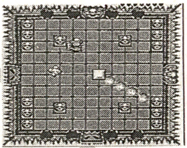
B4F

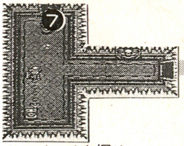

↑つぼをかつぐな

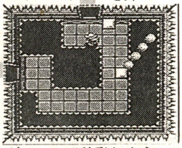
B5F


↑隠し部屋の入り口

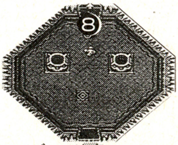

↑ブロックを穴に落とせ

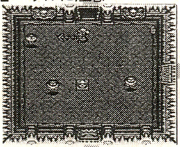

↑カギとスイッチを探せ

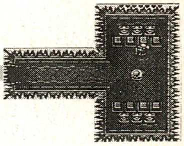

↑スイッチを探せ

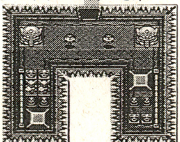

↑ダッシュで移動しよう

B6F

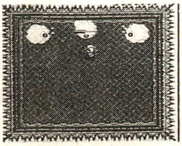

↑バブルに注意

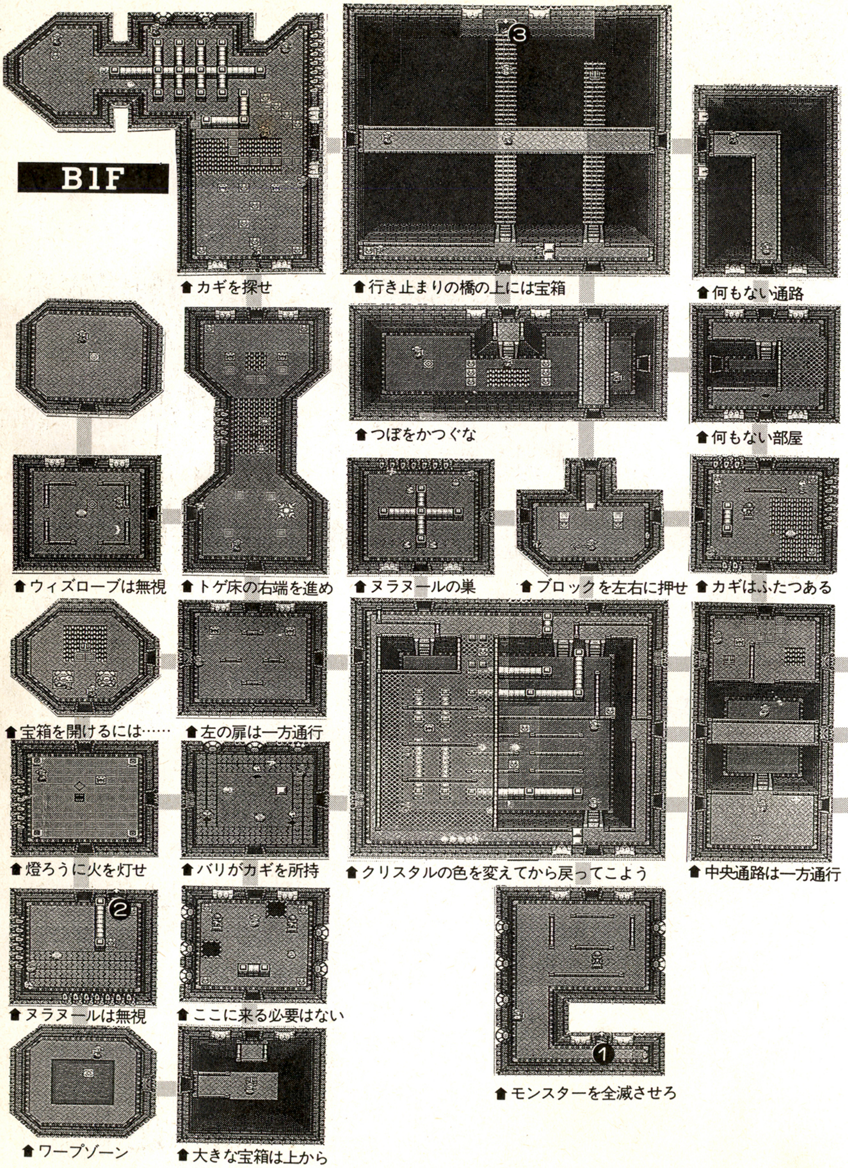

↑スイッチに何かを乗せろ


↑クリスタルを斬って戻れ


↑仕掛けだらけの部屋

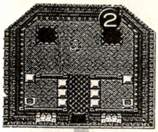
B7F


↑シュアイズの部屋

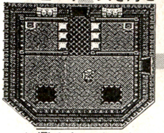


B1F
③
カギを探せ
行き止まりの橋の上には宝箱
何もない通路
つぼをかつぐな
何もない部屋
ウィズローブは無視
トゲ床の右端を進め
ヌラヌールの巣
ブロックを左右に押せ
カギはふたつある
宝箱を開けるには……
左の扉は一方通行
燈ろうに火を灯せ
バリがカギを所持
クリスタルの色を変えてから戻ってこよう
中央通路は一方通行
②
ヌラヌールは無視
ここに来る必要はない
①
モンスターを全滅させろ
ワープゾーン
大きな宝箱は上から

1F



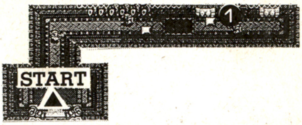
⬆燈ろうに火を灯せ





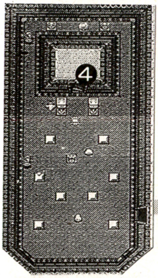
⬆燈ろうに火を灯せ

1F

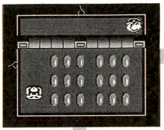


⬆落とし穴はフックショットで

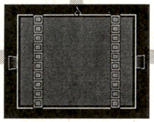
B2F



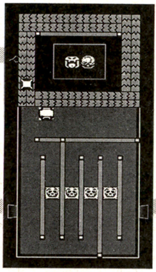
⬆クリスタルを斬れ



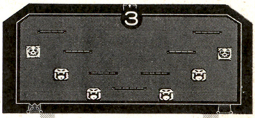
⬆北側はルピーの宝庫



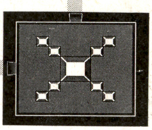
⬆壁にヒビ



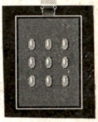
⬆左奥の壁にヒビ



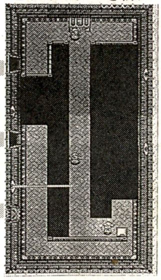
⬆ソマリアの杖を使え



⬆スタルフォスは無視



⬆ルピーの宝庫

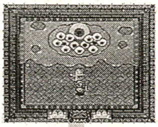


⬆急いで中央通路へ

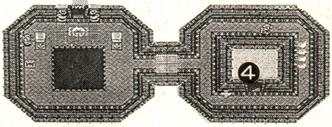
悪魔の沼

悪魔の沼は、このゲームに登場するすべてのダンジョンの中で、最も複雑な構造になっている。1度や2度クリアーしただけでは、このダンジョンのつながりを完全に把握することはできないだろう。このマップがあればかなり楽に進めるはずだ。

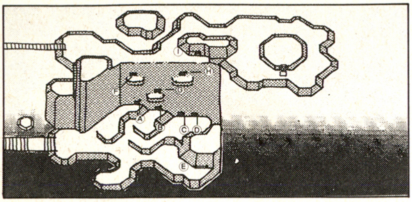
B1F



⬆ゲルドーガの部屋

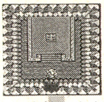


⬆階段を上がったらまず右へ

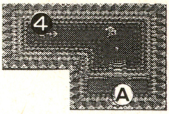


デスマウンテン ハイラル側

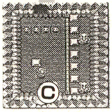
ヘラの塔に向かっていたときには行けなかった山の東側も、最終的には入れるようになる。西側と同じように東側にも洞くつがたくさんある。東側の洞くつには暗い場所はないけれど、そのぶん上下のつながりが複雑になっているぞ。



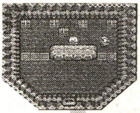
☗宝箱の中身は



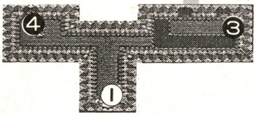
☗テールが2匹いるだけ



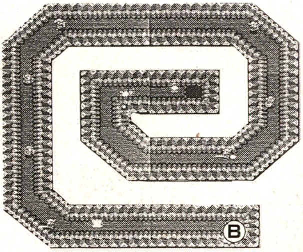
☗頭を使って



☗ブーメランを使え

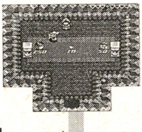


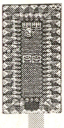
☗壁にヒビ、穴に落ちると



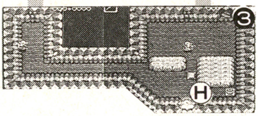
☗落とし穴に落ちると……

B1F



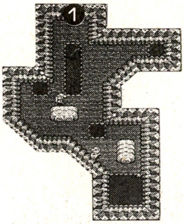


☗奥には雑貨屋と宝箱

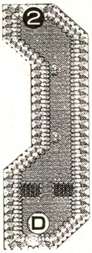


☗壁の2ヵ所にヒビ

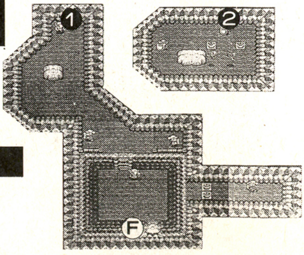
2F



☗右端の穴に落ちろ

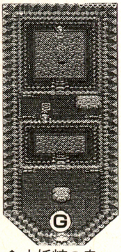


1F

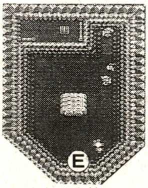


☗北東の部屋には小妖精が2匹

1F

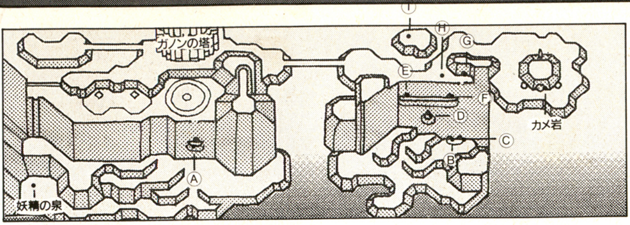


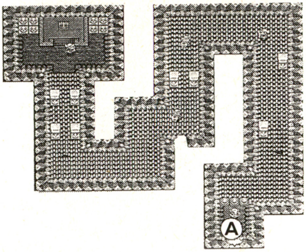
☗小妖精の泉



☗上段の宝箱は上から

デスマウンテン 闇の世界側

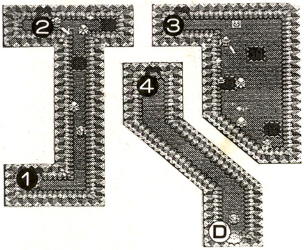




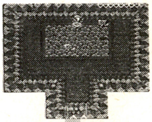
⬆トゲ床の奥にある宝箱にはバイラの杖

闇の世界のデスマウンテンにも洞くつがある。ハイラル側と比べると数が少ないのだが、その代わり洞くつのひとつひとつに様々な仕掛けが用意されている。しかし闇の世界側にはモンスターがほとんどいないので、安全に進みたいときには便利だ。

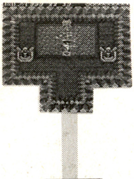
2F

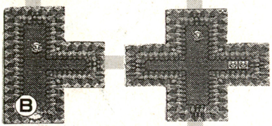


⬆穴があったら落ちてみよう



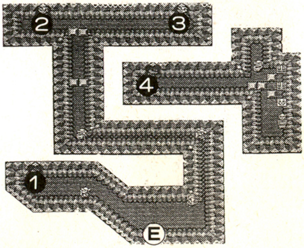
⬆小妖精の泉



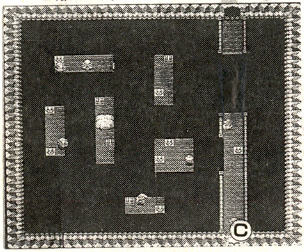


⬆離れ小島へ ⬆壁に大きなヒビ

1F



⬆ブロックの押し方が重要ポイント

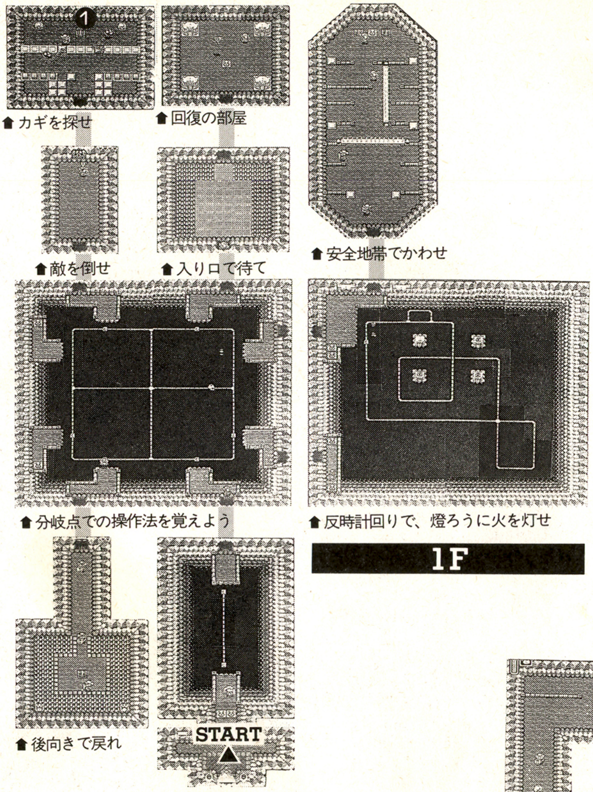


⬆フックショットを使え、見えない床がある



⬆一般的な雑貨屋

カメ岩



⬆カギを探せ

⬆回復の部屋

⬆安全地帯でかわせ

⬆敵を倒せ

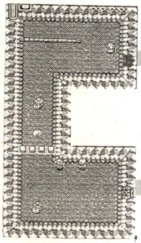
⬆入り口で待て

⬆分岐点での操作法を覚えよう

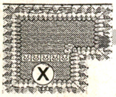
⬆反時計回りで、燈ろうに火を灯せ

⬆後向きで戻れ

⬆ソマリアの杖を使え



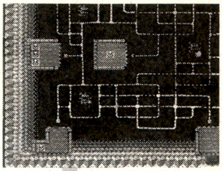
⬆バブルに要注意



⬆壁にヒビ

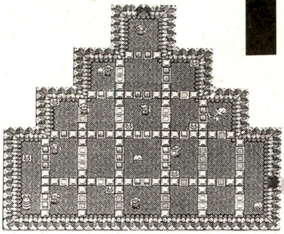
カメ岩ダンジョンの中には、今までにはなかった大がかりな仕掛けがたくさん登場する。また、このダンジョンの途中で地上の通路に出てしまうところがいくつかあるが、この外部通路上でマジカルミラーを使用すると、いろいろと便利な場所にワープできるぞ。

B2F

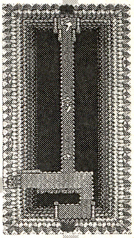


⬆まずスイッチを探せ

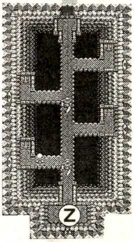
❸



⬆ブーメランでクリスタルを操作



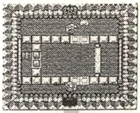
⬆一気に駆け抜けろ



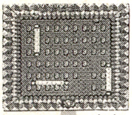
⬆剣を出して進め

B1F

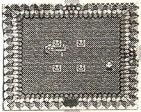
❷



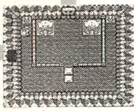
⬆行動は迅速に



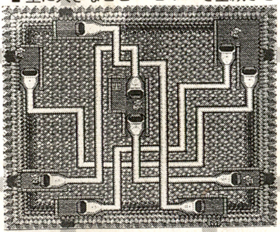
⬆ルビーの宝庫



⬆壁に大きなヒビ

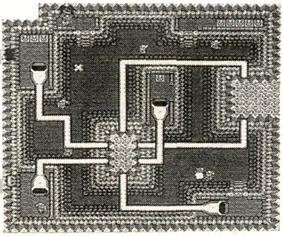


⬆ゾルを全滅させろ

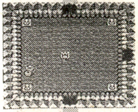


⬆中央の宝箱を開いてから先へ進め

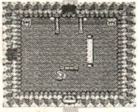
❶



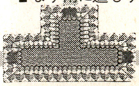
⬆パイプの内側を進んでいくのだ



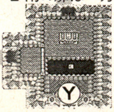
⬆まず南に進もう



⬆南の扉は一方通行

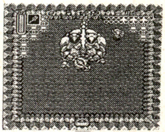


⬆何もない通路

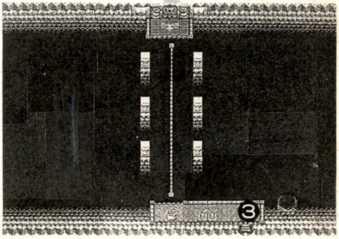


⬆外から入ろう

B3F



⬆デグロックの部屋

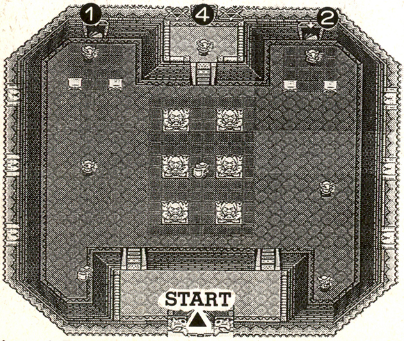


⬆ここで魔法の力を回復

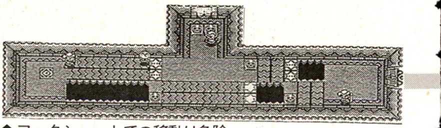
ガノンの塔

このガノンの塔が、最後のダンジョンになる。ここには今までのダンジョンに登場したモンスターとトラップがほぼ勢ぞろいしている。しかも、倒したはずのボスも復活し、勇者を阻止しようと待ちかまえている。とにかくこれが最後の難関だ。気合を入れて立ち向かおう。

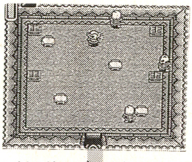
2F



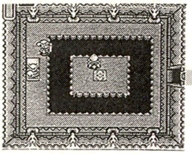
☗エントランスホールにはモンスターの姿はない



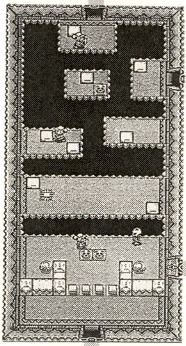
☗フックショットでの移動は危険



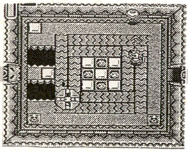
☗剣を使わずに攻撃しよう



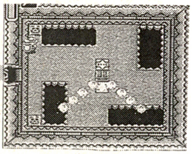
☗ここは体当たりジャンプで



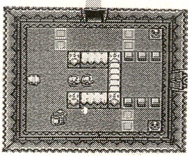
☗クリスタルは爆弾で



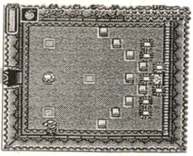
☗スタースイッチを探せ



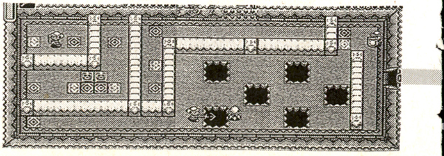
☗マントを使ったほうが安全



☗爆弾を置く場所に注意

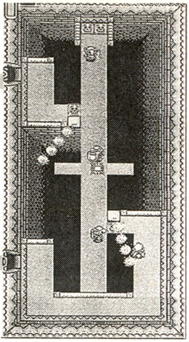


☗慌てず慎重に

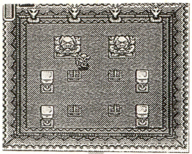


☗ワープゾーンを乗り継いで進もう

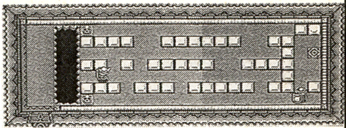
1F



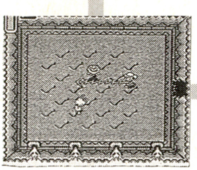
⬆バイラの杖を使おう



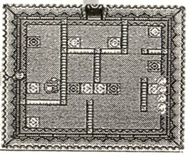
⬆アイテムの宝庫



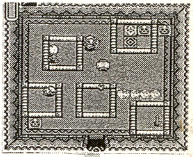
⬆押せるブロックを探せ



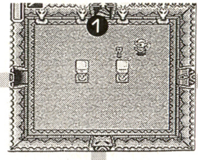
⬆スイッチを探せ



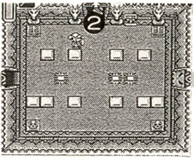
⬆ワープゾーンの部屋



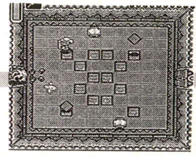
⬆ここに入る必要はない



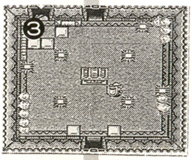
⬆南の扉は一方通行



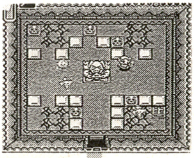
⬆ソマリアの杖を使え



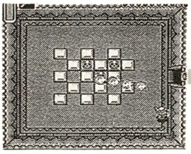
⬆モンスターを全滅させろ



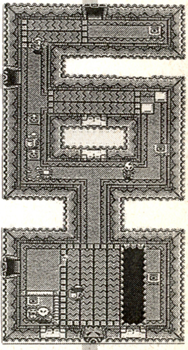
⬆大きな宝箱の部屋



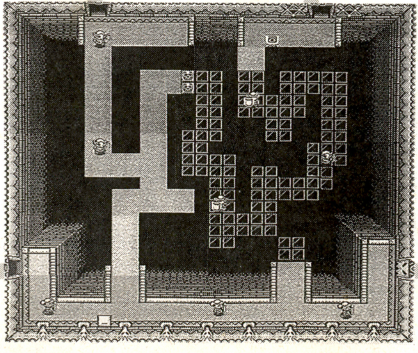
⬆この部屋から地下1階へ



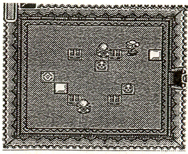
⬆押せるブロックを探せ



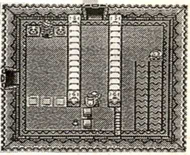
⬆燈ろうに火を灯せ



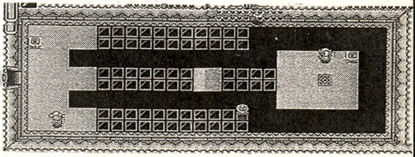
⬆燈ろうに火を灯せば見えない床が浮かび上がる



⬆宝箱を開けると……

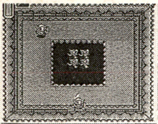


⬆パワーブロックを投げろ

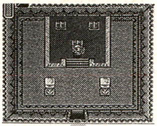


⬆ダッシュで突き進め、西の扉は一方通行

B1F

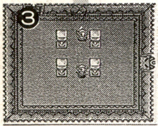


☗小妖精の泉

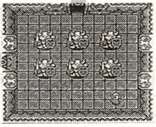


☗アイテムの宝庫

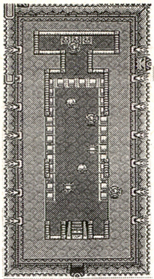
❸



☗壁に大きなヒビ

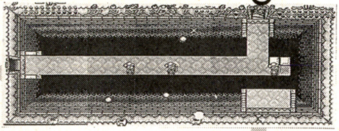


☗デグアモスの部屋



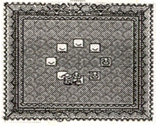
☗スイッチを探せ

❺



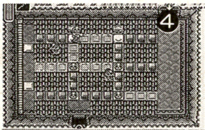
☗壁にヒビ、体当たりジャンプで穴を飛び越えろ

3F

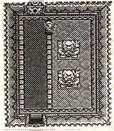


☗回復の部屋

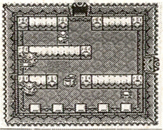
❹



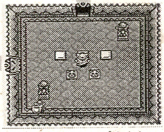
☗ブロックを押せ



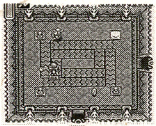
☗何もない通路



☗石像を動かすと簡単

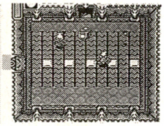


☗急いでコッピを倒せ

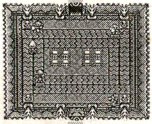


☗エーテルを使え

❺



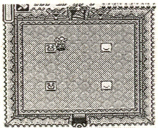
☗敵を全滅させろ



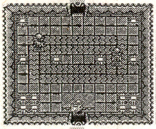
☗急いで全滅させろ

❻

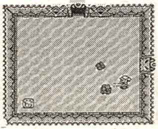
4F



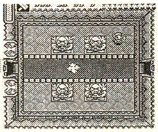
☗何もない部屋



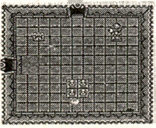
☗最高に難しい部屋



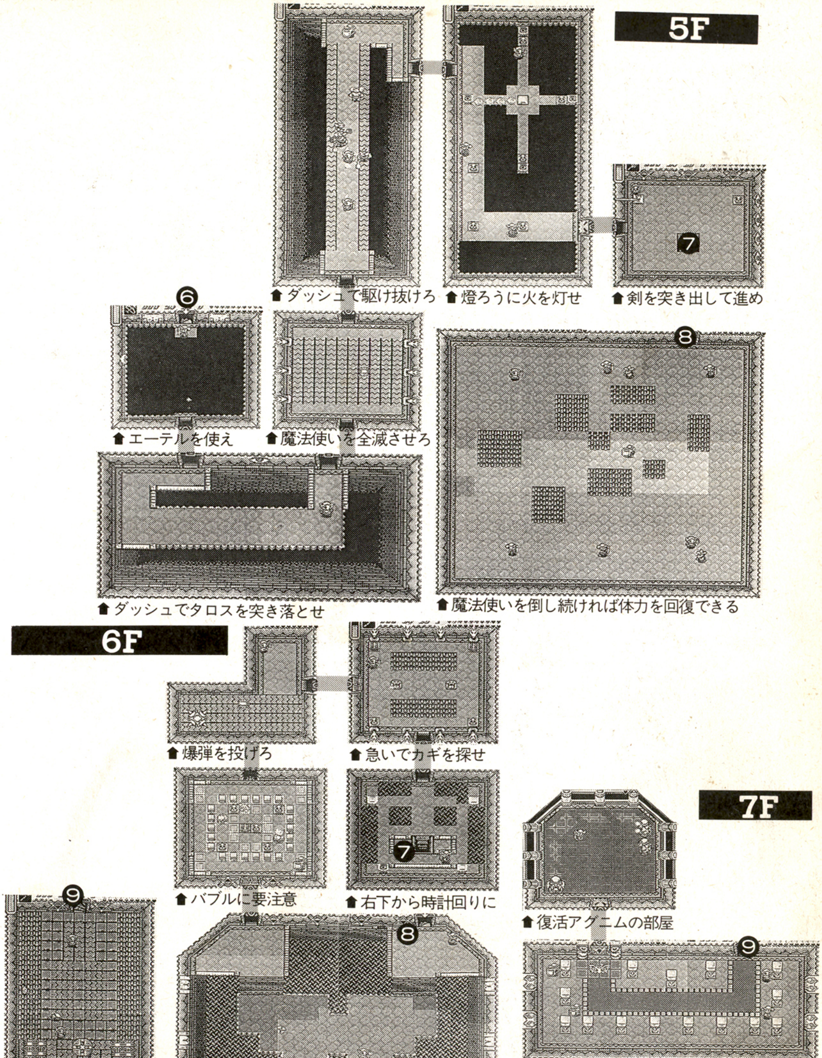
☗ラネモーラの部屋



☗ウサギ変身弾をかわせ



☗急いでスイッチを踏め



5F

⬆ダッシュで駆け抜けろ

⬆燈ろうに火を灯せ

⬆剣を突き出して進め

⬆エーテルを使え

⬆魔法使いを全滅させろ

⬆ダッシュでタロスを突き落とせ

⬆魔法使いを倒し続ければ体力を回復できる

6F

⬆爆弾を投げろ

⬆急いでカギを探せ

⬆バブルに要注意

⬆右下から時計回りに

⬆ダッシュで駆け抜けろ

⬆デグテールの部屋、倒したらフックショットで移動

7F

⬆復活アグニムの部屋

⬆最後の通路

MONSTERS' CATALOGUE

モンスターカタログ

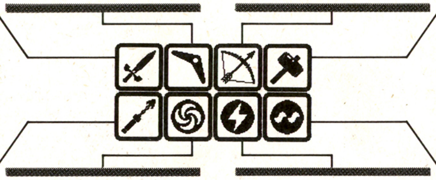
記号について

剣による攻撃効果。ダメージを与えられる場合は白、効果がない場合は黒、剣を避けたりしびれてしまう場合は灰色で表示。

ブーメランによる攻撃効果。ダメージを与えられる場合は白、金縛りにする場合は灰色、それ以外は黒で表示。

弓を使って矢を当てたときの攻撃効果。ダメージを与えられるときは白、効き目のない場合は黒で表示。

マジックハンマーによる攻撃効果。ダメージを与えられる場合は白、駄目なら黒。避けたりしびれたりする場合は灰色で表示。



フックショットによる攻撃効果。ダメージを与えられる場合は白、金縛りにする場合は灰色、それ以外は黒で表示。

ボンバーを使用したときの効果。炎に包まれ燃え尽きる場合は白、まったく効果のない場合は黒で表示。

エーテルを使用したときの効果。消滅してしまう場合は白、凍ってしまう場合は灰色、効果のない場合は黒で表示。

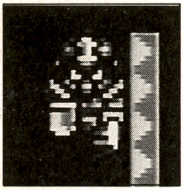
シェイクを使用したときの効果。消滅してしまう場合は白、スライムに変化してしまう場合は灰色、それ以外は黒で表示。

兵士

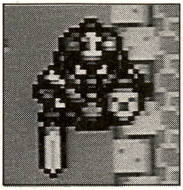
さまざまな武器を装備した兵士がいるが根本的な性質はどれも同じ。動きを止めてから剣で攻撃して倒すと安全だろう。集団で登場したら魔法を使おう。



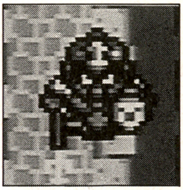
短剣兵士



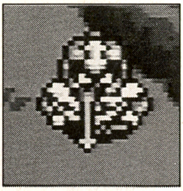
長剣兵士



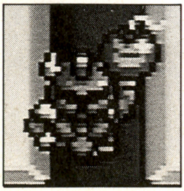
槍 兵 士



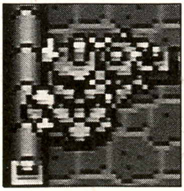
弓 兵 士



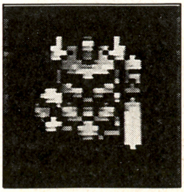
爆弾兵士



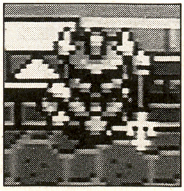
鉄球兵士



上級長剣兵士

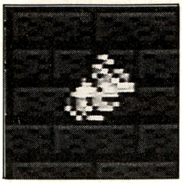


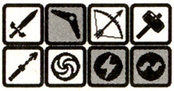
上級槍兵士



グーズ

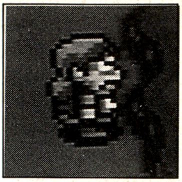
ハイラル城の秘密の通路に棲息するネズミ。動きがす速いので、移動方向を予測し、先回りして攻撃しよう。ブーメランで動きを止めてもいい。

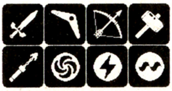


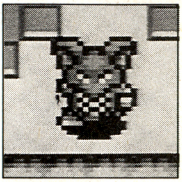


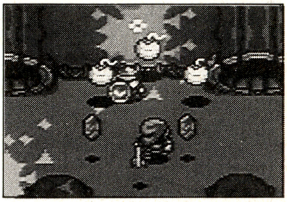
ピック

リンクの所持品を狙う盗賊。接触するとアイテムをばらまかれ、拾い取られてしまう。ピックを倒すことはできないので、剣で弾き飛ばしてから逃げろ。





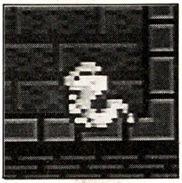


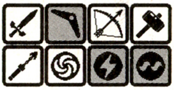


⬅アイテムをばらまかれてしまったら、ピックよりも先に拾って取り戻すのだ。

ロープ

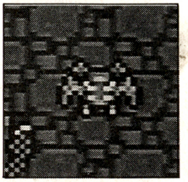
こいつもハイラル城の秘密の通路に棲息している。動きを止めずに剣で斬るとハートをよく出すので、体力が少ないときには重宝するモンスターだ。





キース

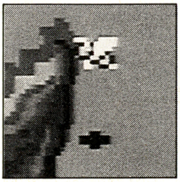
暗いところに好んで住み着く吸血コウモリ。ふだんは壁などに張り付いているが、近付くと飛びかかってくる。遠くからのブーメラン攻撃が効果的。

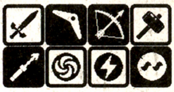




ハチ

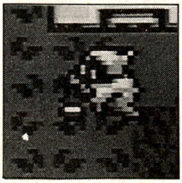
草や茂みを斬り開いたり、木に体当たりすると出現する。攻撃すると倒せるが、虫取りアミで捕まえてビンに入れておけばリンクの味方になってくれる。

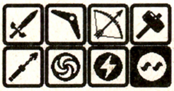




ポウ

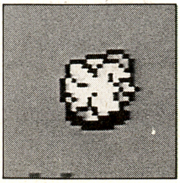
墓場の周辺をさ迷う幽霊。ふわふわと漂うように動くので、剣では攻撃しづらい。無視するか、岩などを投げつけて倒してしまうのが得策。

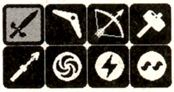




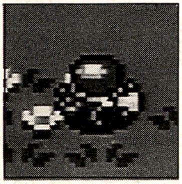
にわとり

こいつはモンスターというわけではないのだが、こちらの行動しだいでは強力な敵になることもある。ま、あまりいじめ過ぎないことだな。

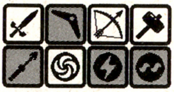




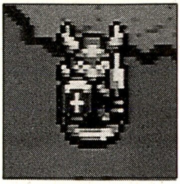
オクタロック



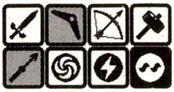
地上を縦横に走りまわったかと思うと、立ち止まって四方に石を吐く、というあわただしいやつ。石は盾で跳ね返せるから、焦らずゆっくり近付こう。



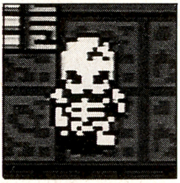
アモス



東の神殿の庭にある石像だが、リンクが近付くと生命が宿り、小刻みに弾みながら体当たりしてくる。壁際に追い詰めて剣の連打で攻撃すると楽。



スタルフォス

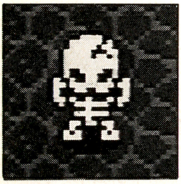


A-TYPE

剣を振るとジャンプして後方へ逃げてしまうタイプ。赤い奴はジャンプしたあとに骨を投げてくるので、ブーメランで倒すといい。

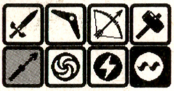


B-TYPE



上から落下したあと首を投げつけてくるタイプ。首だけになってしまうと、ほぼ無敵状態なので、分離前に速攻で倒したい。

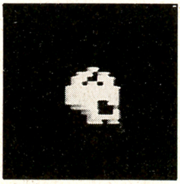
分離前



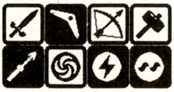
分離後



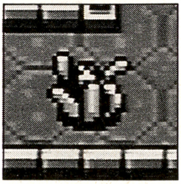
C-TYPE



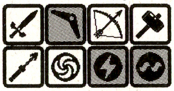
最初から首だけが宙を漂っているタイプ。リンクににらまれると動けなくなる性質をうまく利用しよう。



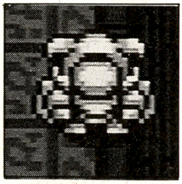
ポポ



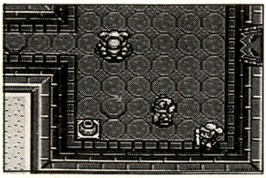
東の神殿に棲息する得体の知れないモンスター。移動速度も遅く、耐久力も剣の一撃で倒せるほどだから、2、3匹まとめてやっつけるといいだろう。



アイゴール

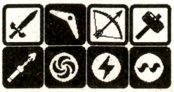


ふだんはじっとしているが、リンクが近付くと目を開き、猛烈に追いかけてくる。剣で攻撃しても効果は薄いので、弓を射るか、つぼを投げつけて倒せばいいだろう。



⬅アイゴールが2匹以上いる場所では、なるべく1匹ずつ動かすように。はさまれるとつらい。

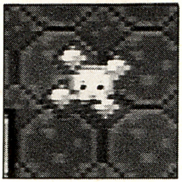
GREEN



RED



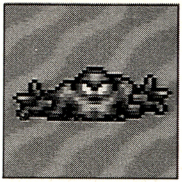
バブル



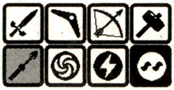
ダンジョン内を斜めに飛び回り、触れると体力と魔法の力を奪ってゆく超やっかいキャラ。あらゆる攻撃を受け付けないが、倒す方法がないわけではない。



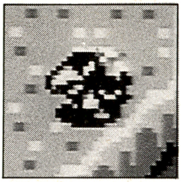
ゲルドマン



あやしの砂漠の砂の下に潜んでいて、リンクが近付くと姿を現わす。出現する場所は毎回同じだから、覚えておけば体当たりを食らうこともないだろう。



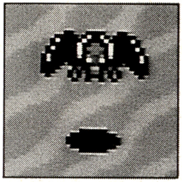
クロウリー



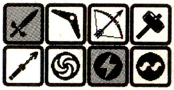
木や岩の上に止まって様子をうかがい、リンクが近付いてくると飛び上がってまっすぐに突っ込んでくる。できるだけクロウリーから離れて歩こう。



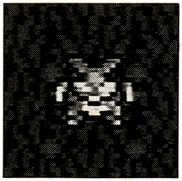
テンドル



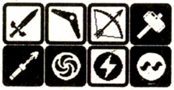
あやしの砂漠のサボテンの上などに止まっており、リンクを見つけると周囲を旋回し始める。その場で立ち止まり、飛び道具か回転斬りで倒そう。



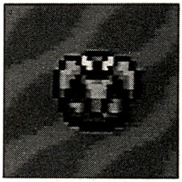
トッポ



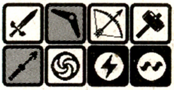
草原地帯の茂みの中に棲息しているが、ときおり草の中から跳ね上がる。このときトッポの真下の茂みを苅ってしまうとおもしろいことが起こるぞ。



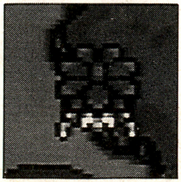
リーバ



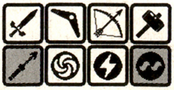
砂の中と砂の上を交互に移動しながら執念深くリンクを追いかけてくる。砂の中に潜ったリーバはリンクの足元に出現する。すぐに移動しないと危険。



ヘイジー



岩や草の下に潜んでいるが、岩などをはがしてやるとルピーをばらまき始める。接触してもダメージは受けないから、どんどん拾い集めよう。



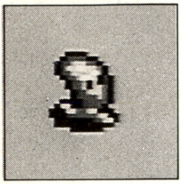
デビラント



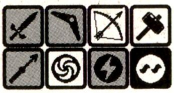
巨大なアリジゴクの怪物。砂に足を取られると移動できないから、急いで本体を倒すこと。ボンバーやフックショットを使うとおもしろい状況になるぞ。



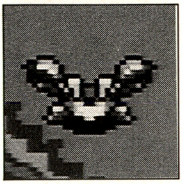
バズブロブ



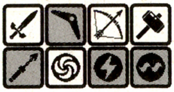
いたるところに棲息する変なモンスター。レベルの低い剣で斬ると逆にダメージを受けてしまうので、弓で攻撃するか動きを止めてから斬ること。



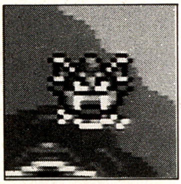
ピース



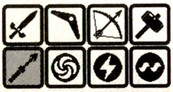
カニ型モンスターだけに、横に移動するときのほうがスピードが速い。真横にいると体当たりを食らいやすいから、上下に移動してかわそう。

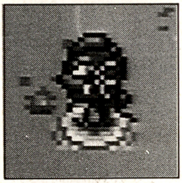


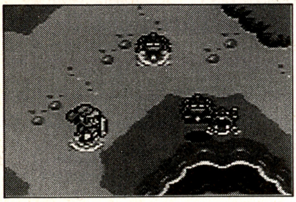
ゾーラ



水中に棲息し、ときどき水面に顔を出して火の玉を吐いてくる。浅瀬に出現するゾーラは、剣で斬りつけるとうずくまってしまう。この状態のゾーラはかつぐことができる。

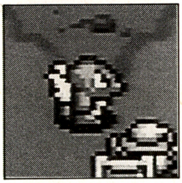




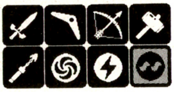


⬅浅瀬に出現したゾーラをかつぎ、ほかのゾーラに投げつけて攻撃しよう。

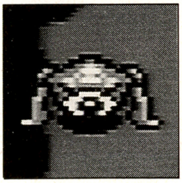
デッドロック



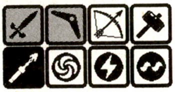
ダメージを与えると石化してしまい、てこでも動こうとしない。こいつを倒す唯一の方法は、シェイクを使ってスライムに変身してから攻撃することだ。



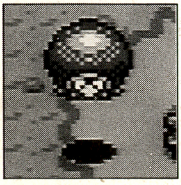
テクタイト



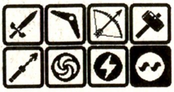
こいつの近くで剣を振っても、ノミのように大きくジャンプしてかわされてしまう。壁際に追い詰めるか、かなり接近してからでないと攻撃できないぞ。



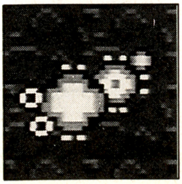
オクタバルーン



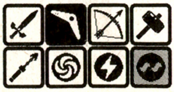
ダメージを与えると爆発して小さなオクタバルーンを撒き散らす。この小さなやつに触れるとダメージを受けるが、ほおっておくと自然に消滅する。



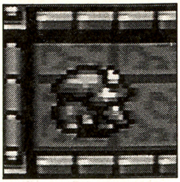
テール



弱点は頭の部分だが、ちょこまか動きまわるので剣で攻撃しても、体当たりされることが多い。離れたところからつぼを投げるか、飛び道具を使うこと。



コドンド



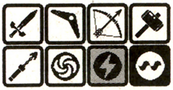
コドンドは炎を吐いて攻撃してくるのだが、この炎は一定距離進むと停止して、そこでしばらく燃え上がっている。完全に消えるまで先に進まないように。



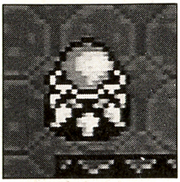
チャスパ



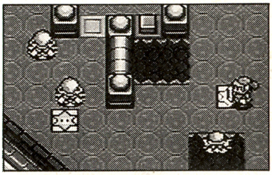
キースの闇世界での姿なのだが、なぜかハイラル城の司祭の塔内にも出現する。これは、司祭の塔がなかば闇の世界と同期していたという証拠かな。



ポーン



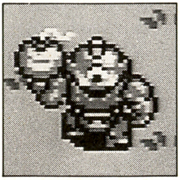
ポーンは床の上を滑べるような動きでリンクを追いかけてくる。剣で斬りつけるとダメージを与えることはできるのだが、ポーンもリンクも大きく反発してしまう。ポーンが出現する場所には落とし穴があることが多い。反発する方向を考えて攻撃しないと穴に落下してしまうだろう。しかし、この反発を逆に利用して、ポーンのほうを穴に落としてしまえば戦闘が楽になるぞ。



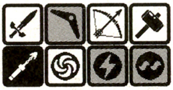


⬆スタースイッチを使って穴に落とすこともできる。

ヒノックス



尋常じゃない体力の持ち主なのだが、爆風には弱い。ブーメランで動きを止めて、すぐに足元に爆弾を置いてやるとあっさりと倒せるのだ。



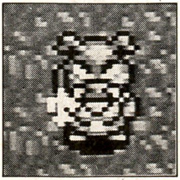
ガプラ



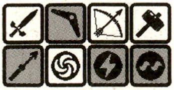
でっかい口を開けて斜め方向にひょこひょこ飛び跳ねる。リンクが近くにいても一向に気にならないらしく、つねに自分の思うままに行動する。



モリブリン



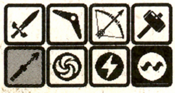
ハイラルの槍兵士とよく似たタイプのモンスターだ。投げつけてくる槍を盾で跳ね返しながらゆっくり接近し、間合いに入ったところで剣を振って倒そう。



ドクロ岩

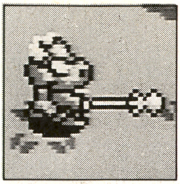


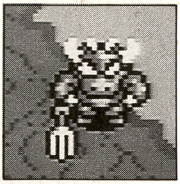
闇の世界のドクロ型の岩の中には、持ち上げようとすると急に動き出すやつがいる。動き出したら最後、リンクに向かって最短距離で突き進んでくるぞ。

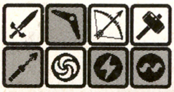


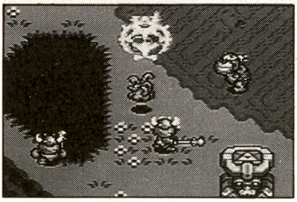
タロス

闇の世界の一般的なモンスターだ。棒か槍を持っているけれど、どちらも投げたりはしないから、普通に戦っても大丈夫。安全重視なら金縛りにしてから攻撃しよう。



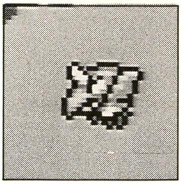






⬅タロスにはほとんどの攻撃が効く。集団で登場したら魔法を使ってもいい。

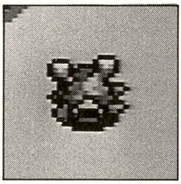
キューネ



クロウリーの闇の世界版だが、性格はクロウリーよりも狂暴。クロウリーと違い、どんなに逃げても絶対に諦めないで追ってくる。早めに倒そう。



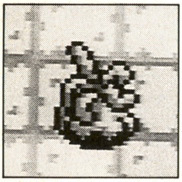
スラロック



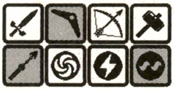
同じ場所を行ったり来たりしたあと、ふと立ち止まって正面に１発だけ石を吐く。そしてまた往復を繰り返す。オクタロックを弱くしたようなモンスター。



ローパー



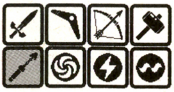
闇の神殿の庭などに出現する。長距離ジャンプを得意とするので、離れているからといって安心はできない。ダッシュ斬りで攻撃するのがもっとも安全。



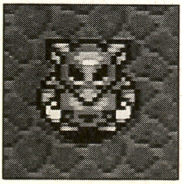
クー



闇の世界版のゾーラだと思えばいいだろう。ただ、闇の世界には川の上流部分がないので、このクーには、浅瀬に出現するタイプは存在しない。



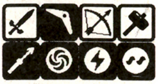
コッピ



コッピはリンクが移動すると、自分もその動きにあわせて移動する、というちょっと変わったタイプのモンスターだ。ただし、緑のコッピは上下が逆、赤いコッピは上下左右ともリンクの逆方向に移動する。

赤いコッピはリンクと向き合うと正面に炎の弾を発射する。この弾は鏡の盾なら防御できるので、正面から矢を射ればいいのだが、それを手に入れるまではちょっとしたコツが必要だ。まずコッピの横から１ブロックぐらいの場所めがけて矢を放ったあと、リンクを左右に移動させてコッピが矢に当たるように調整するのだ。

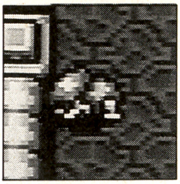
GREEN



RED



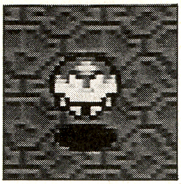
ヒップループ



なりは小さいけれど頑丈な仮面を被っているから正面から剣で斬りつけても倒せない。でも、つぼなどで攻撃する場合は向きに関係なく倒せるぞ。



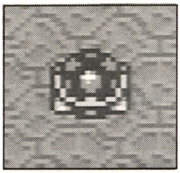
バリ

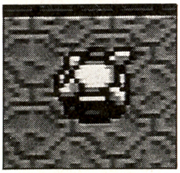


ダンジョン内に棲むクラゲのようなモンスター。一定時間ごとに体内の電気を放電し、剣で斬りつけると感電してしまう。フックショットで攻撃しよう。



パメット





闇の神殿に棲息するカメである。こいつを倒すためにはマジックハンマーが必要だ。それを手に入れるまではひたすら逃げ回ろう。

マジックハンマーを使うと、パメットはその衝撃でひっくり返ってしまう。この間に攻撃すれば倒すことができるが、しばらくするともとに戻るので迅速に倒すこと。また、裏返しになったやつのそばでハンマーを使うともとに戻ってしまう。

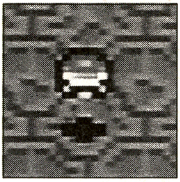
通常状態



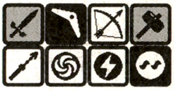
裏返し



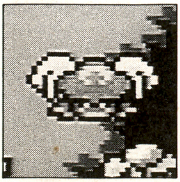
ビリ



赤いバリにダメージを与えると、2匹のビリに分裂する。このビリは身体は小さいが、性質はバリとまったく同じ。攻撃が当たりにくい分バリより手強い。



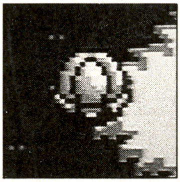
クリーピー



闇の世界の湖に棲息する空飛ぶキノコ。剣を振ると後方に避けてしまうのでフックショットで攻撃しよう。緑のクリーピーは炸裂弾を落としてくるぞ。

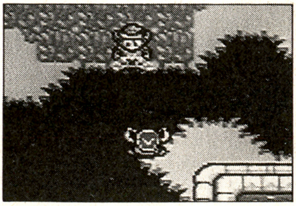


ライクライク



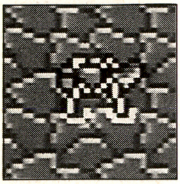
前作に登場したモンスターの中でもっとも嫌われていた盾食い野郎、それがライクライクである。しかし、今回は盾を食べられる確率も少なくなったし、仮に食べられてもすぐに倒せば取り戻すことができる。盾を食べられてしまったら、次にアイテムを食べるまでの間になんとしてでも倒すこと。





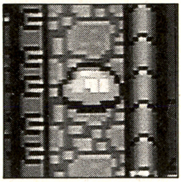
➡ライクライクに盾を奪われたら、魔法を使用してもいいから速攻で倒すこと。

ホーバー



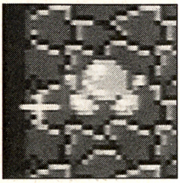
水のほこら内の水面を移動するモンスター。飛び降りなければならない段差の下でホーバーが待ちかまえている場合は、ダッシュして飛び降りよう。

ゾル



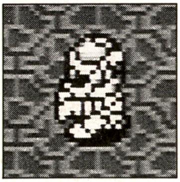
床に溶け込んで隠れているタイプと上から落ちてくるタイプがあるが、出現後はどちらも性質は同じ。倒すといろんなアイテムを出すので回復に便利。

キャメロン



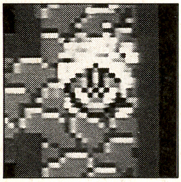
水面の決まった場所から定期的に発生するモンスター。倒しても後からどんどん発生するのだが、凍らせてからハンマーで倒すと、もう発生しなくなる。

ギブド



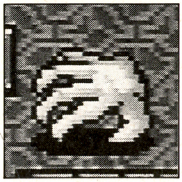
ひと言で言うとミイラ男。剣や矢に対する耐性がかなり高い。しかし、炎系の魔法には異常なほどにもろいから、ファイアロッドで攻撃しよう。

ピログース



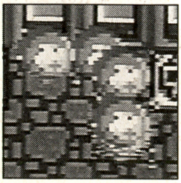
水のほこらの壁穴から飛び出して水面を泳ぎ回るモンスター。倒しても際限なく出現するのだが、画面内に5匹たまると、それ以上は出てこなくなる。

フォールマスター



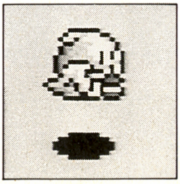
上から落下してくる巨大な手。つかまれてもダメージは受けないのだが、ダンジョンの入り口まで強制送還されてしまう。マジカルミラーと同じ状態だ。

ワインダー



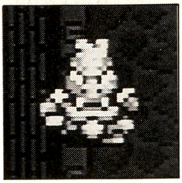
炎の玉が連なったもの。絶対に倒せないから、トラップと呼んだほうがいいのだろうが、じつに陰険で巧妙な動きをするのであえてモンスターとした。

ヒュー

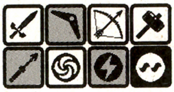


はぐれ者の村に住み着いている亡霊だ。行動パターンは、ポゥとまったく同じ。攻撃しにくい点も同じなので、無理に倒す必要はないだろう。

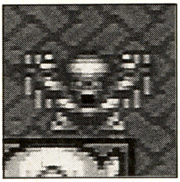
ザーザック



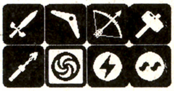
村の迷宮などを守っているワニ顔の兵士。赤いやつはリンクを見つけると口から火を吹いてくる。集団で出現することが多いので、魔法で片付けよう。



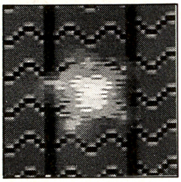
タイノン



氷の神殿内の壁にあるレリーフに命が吹き込まれて動き出したもの。身体が氷からできているので、剣や矢の攻撃は受け付けないが、炎には弱い。



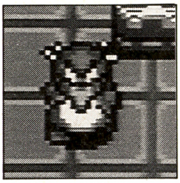
ギーゴ



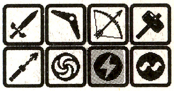
半透明の本体から核を吐き出して移動する。ダメージを与えられるのは核が本体から出ているときだけ。核が本体の中に納まっているときは無敵状態だ。



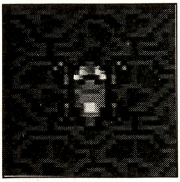
ファンギン



氷の床の上をおなかで滑べって移動するペンギンモンスター。剣で斬ってもなかなか倒せないのだが、フックショットで攻撃すると1撃で倒せてしまう。



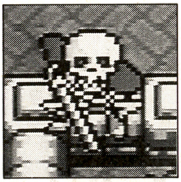
バズ



村の迷宮の1階にのみ棲息するイモリのようなモンスター。行動パターンはグーズとまったく同じ。ダッシュ斬りで突っ込んで行くと安全だ。

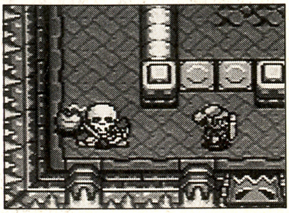


スタルフォン



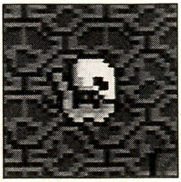
氷の神殿の決まった場所を通過すると上から落下してくる。出現後は上空へ飛び上がり、剣を下に構えてリンクの頭上に落下してくる。ダメージを与えてもバラバラに崩れるだけで、しばらくするともとどおりに復活してしまう。スタルフォンを倒すには崩れている間に爆弾を使ってとどめをささなくてはならない。



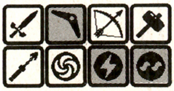


➡スタルフォンにダメージを与えたら、すかさず足元に爆弾を置いて逃げるのだ。

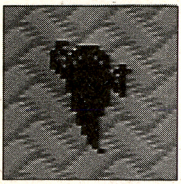
バブロープ



闇の世界のロープ。村の迷宮の1階にあるレバーを引くと、上からわらわらと落下してくる。剣で斬るとハートをよく出すから、体力回復に使うといい。

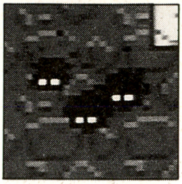


バブーマ



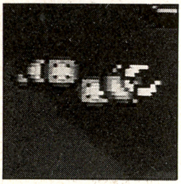
氷の神殿の壁に開いた巣の間を上下に移動する影のようなモンスター。ピログースと違って一度倒すと、もうその巣から出現することはない。

ゾロ



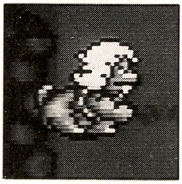
破壊した壁から際限なく現われる小さな影の集団。倒すことは可能だが、発生を止めることはできない。戦っても意味はない、ひたすら避けるのだ。

モルドアーム



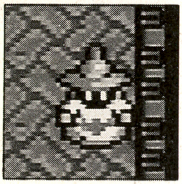
悪魔の沼に棲息する虫。行動パターンはラネモーラと非常によく似ていて、沼から飛び上がって、再び沼へ戻るという行動を繰り返す。無視するのが一番。

ライネル



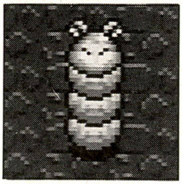
闇の世界のデスマウンテン山頂付近に棲息するモンスター。つねにリンクの横に移動しようとする習性がある。炎を鏡の盾で受け止めてから攻撃しよう。

ウィズローブ



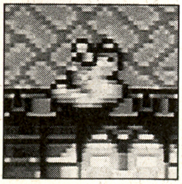
前作にも登場した魔術師。突如姿を現わして呪文を唱えてくるが、出現する場所が毎回同じなので、倒すのはさほど難しくない。倒すとハートがよく出る。

ホッグボック



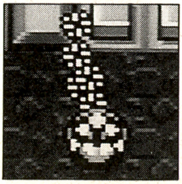
カメ岩内に棲んでいるだるま落としのようなモンスター。頭以外を攻撃すると身体を切り離して投げつけてくる。シェイクを使うと動きが鈍くなるぞ。

ヌラヌール



爆弾を次々に吐き出していくナメクジ。こいつがいたら、とりあえず動きを止めておくといいだろう。集団で出現した場合は魔法で一気にかたをつけよう。

ケルビン



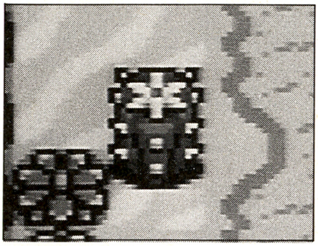
別名、ワンワン。体当たりされると凄まじいダメージを食らってしまう上に、どんなことをしても倒せない。このゲーム中で最高にいやなやつなのだ。

DANGEROUS TRAPS

危険な罠の数々

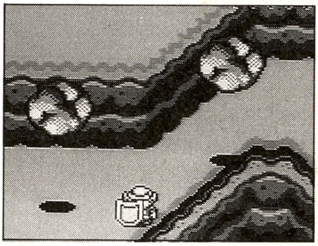
このゲームには触れただけでダメージを受ける仕掛けがたくさん登場する。このコーナーではその危険な罠の対処法を簡単に解説していきたいと思う。

サボテン



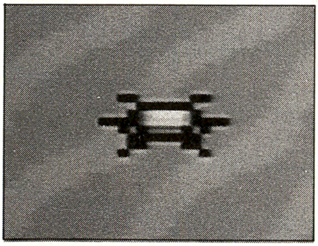
あやしの砂漠に生えている。移動するわけではないので気をつけて行動すればまったく問題ないだろう。

ロック



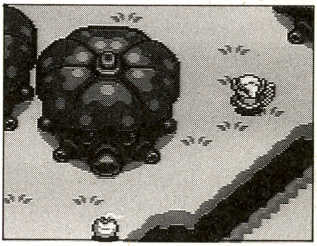
ヘブラ山の中腹で落下してくる大岩。避けるのはかなり難しい。運を天にまかせてダッシュで通り抜けよう。

地雷



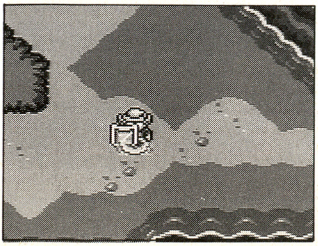
あやしの砂漠や草の下などに配置されている。踏むと爆発するが、ダッシュで通り過ぎればダメージは受けない。

爆弾の木



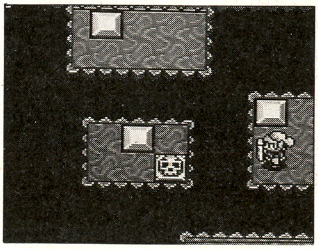
闇の世界の木の中には触れると爆弾を吐き出すものがいる。爆弾は遠くからダメージを与えて爆発させよう。

深い水たまり



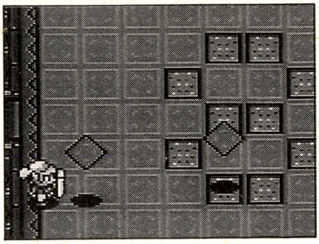
水かきを持っていない場合、落ちるともとの場所に戻される。ダメージはなし。戻されてしばらくは無敵。

落とし穴



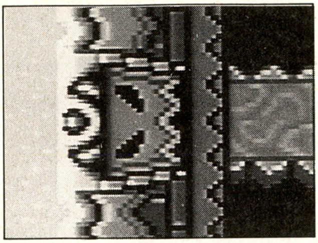
ダンジョン内にある、底に床が見えない穴は落ちるとダメージを受ける。落ちないように行動するしかない。

床石



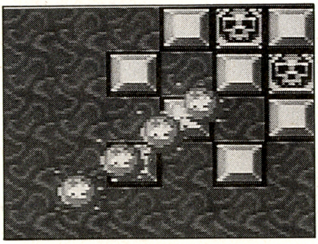
床石がはがれて飛んでくるもの。扉が開いているのならそこに隠れていれば当たらない。ないなら攻撃して破壊。

仕掛け扉



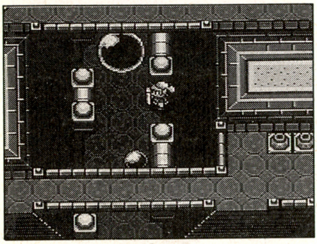
ダンジョン内には入った途端閉まってしまう扉がある。その部屋の仕掛けを作動させないと開けられない。

ファイアーバー



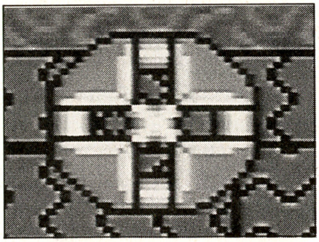
マリオでお馴染みの仕掛けだ。回転方向に逆らわないことがポイント。難しい場所は無敵アイテムを使おう。

転がる鉄球



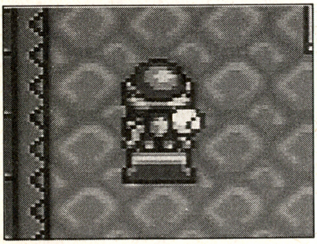
東の神殿内には鉄の球が転がってくる部屋がいくつか存在する。安全地帯をうまく利用して球をやり過ごそう。

スプリングブロック



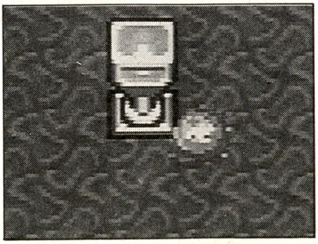
触れると大きく弾かれる。ダメージは受けない。他のトラップと一緒に配置されていることが多い。

ビム



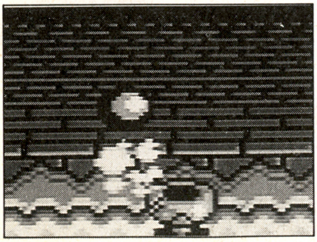
回転する目玉に発見されると強力なレーザーが発射される。目玉の死角に入ってレーザーを発射させないように。

回転炎



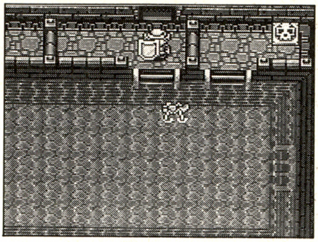
障害物の回りを回転する炎。近付かないのが一番だが、やむを得ないときは反対側に行ってから行動すること。

移動砲台



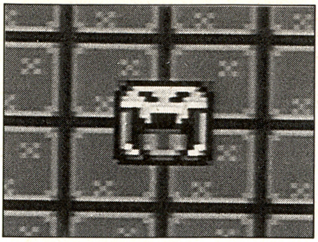
壁の上下、または左右の両側についていて、横に移動しながらひたすら弾を撃ってくる。弾を見切ろう。

流水プール



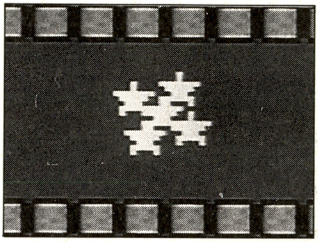
水が右から左へと流れているので、右へ進むときは速度が遅くなる。モンスターを魔法で倒しておけば問題なし。

メデューサ



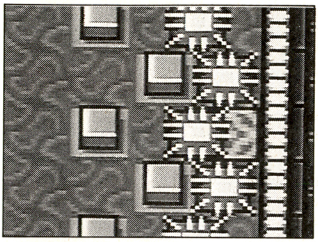
一定間隔ごとにリンクに向かって炎の弾を発射してくる。この弾は、大きな盾以上の盾なら防御できる。

ウサギ変身弾



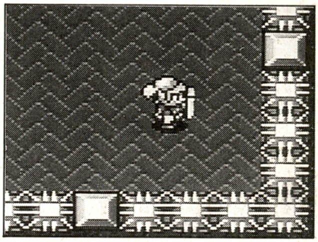
当たると一定時間リンクがウサギに変身してしまう。障害物に当たると消滅するから、うまく誘導すればいい。

トゲブロック



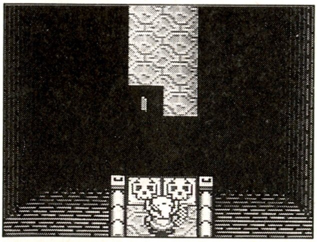
障害物の間を左右に往復しているものと、動かないものの2種類。タイミングをはかって抜けるしかない。

流れる床



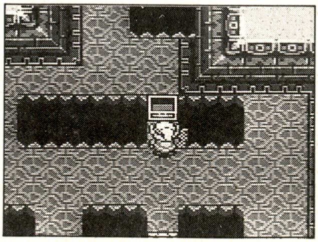
床全体が左右に移動する仕掛け。これ自体は脅威ではないが、周囲のトゲブロックに気をつけること。

崩れる床



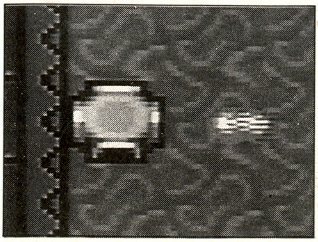
部屋に入って一定時間経つと崩れ始める。足場がなくなる場所では迅速に行動すること。部屋を出れば床は復活。

仕掛け宝箱



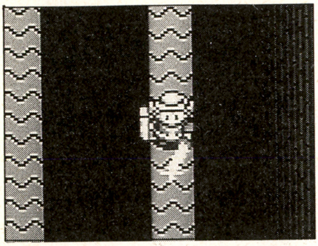
開けると周りが落とし穴だらけになってしまう宝箱。どうせ中身はコンパスだから、開けずに無視すればいい。

砲台



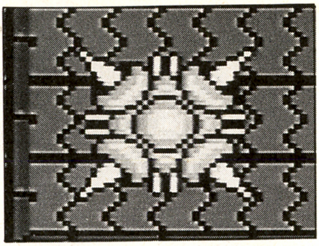
剣を振ると反応し、リンクがいる方向の発射孔から弾を撃ってくる。剣を使う場合は砲台の正面を避けること。

ベルトコンベアー



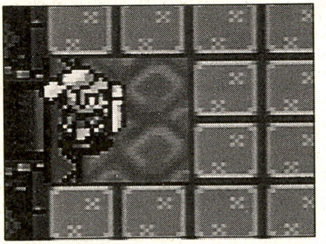
上に乗ると特定の方向に強制的に移動させられる。これも他のトラップと一緒に配置されることが多い。

大型トゲブロック



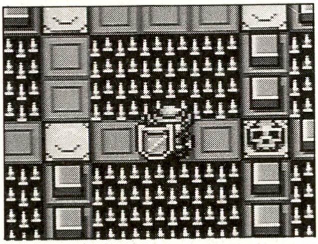
まず少し進んで、突進して来たら安全地帯に戻る。そしてゆっくり戻っているときにやり過ごせばいい。

氷の床



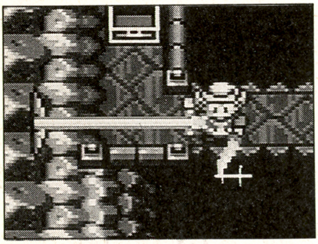
この床の上では操作性が異常に悪くなる。氷の床の上を移動するときは、ダッシュかフックショットを使おう。

トゲ床



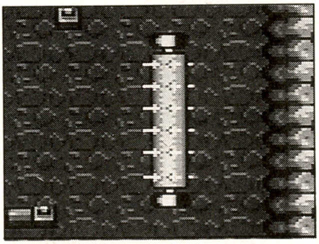
この上を歩くときはバイラの杖かマジックマントを使おう。右端を通ればダメージを受けない場所もある。

カランメイダ



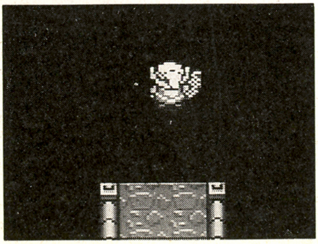
発見されると、まっすぐに光線を発射してくる。剣を突き出し、鏡の盾で光線を受け止めながら移動すればいい。

トゲトゲ棒

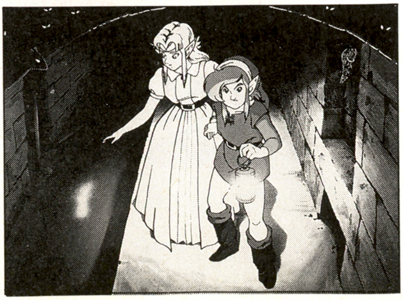


障害物の間を往復し続けるトゲだらけの棒。タイミングをはかり、トゲトゲ棒の端からすり抜ければいい。

見えない床



燈ろうに火を灯している間は画面に表示される。また、エーテルを使えば、一瞬だけ見ることができる。



SHORTEST CUT TO THE PEACE

これが最短クリアールートだ!!

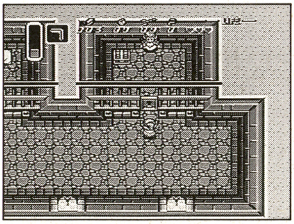
このゲームを最初にプレーしたときは、クリアーするまでに何日もかかったと思う。しかし、すべてを知りつくしている人が最短コースを突き進めば、3時間以内で終わらせることができるのだ。ではその最短コースを紹介していこう。

0 自分の家

LAPTIME: 0H00M00S

1 ゼルダ姫救出

LAPTIME: 0H03M31S



- □カンテラを手に入れる
- □家を出て、秘密の抜け道の入り口に入る
- □叔父さんから剣と盾を受け取る
- □城の中庭から入り口へ
- □地下に降りブーメランを手に入れる
- □地下牢の番人、鉄球兵士を倒す
- □ゼルダ姫を救出する

2 教 会

LAPTIME: 0H06M44S

- □王室の奥から秘密の通路に入る
- □秘密の通路を抜け教会へ
- □神父の話を聞く
- □ハートの器を手に入れる
- □教会の外に出る

3 迷いの森

LAPTIME: 0H08M22S

- □占い屋の北から迷いの森へ
- □キノコを手に入れる
- ■草下の穴に落ち、ハートのかけらを手に入れる
- □カカリコ村へ向かう

4 カカリコ村

LAPTIME： $0_H 12_M 12_S$

●井戸の中
　□爆弾を手に入れる
　■壁を壊し、ハートのかけらを手に入れる
●ブラインドの家の地下
　□４つの宝箱を開ける
　■壁を壊し、ハートのかけらを手に入れる
□ビンを購入する
□少年から虫取りアミを借りる
□酒場の裏口に入って、ビンを手に入れる
■兄弟の家の壁を爆弾で壊し、迷路へ
■村はずれの迷路でハートのかけらをもらう
◆セーブして自分の家からスタート

5 魔法屋

LAPTIME： $0_H 13_M 32_S$

□外の老婆にキノコを渡す
□移動して画面を切り替えてから魔法屋へ
□魔法の粉を受け取る

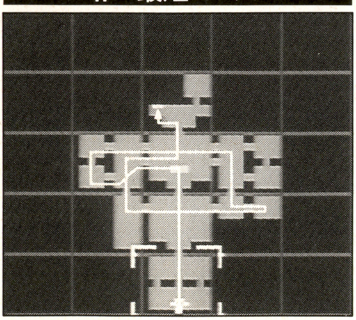
6 東の神殿

LAPTIME： (IN) $0_H 14_M 40_S$

(OUT) $0_H 20_M 38_S$

所要時間 5分58秒

1F 最短コース



□長老には会わずに神殿内へ
□宝箱の中の100ルピーを取る
■隠し部屋で妖精を捕まえる
□弓を手に入れる
□デグアモスを倒す
□ハートの器を手に入れる
□勇気の紋章を手に入れる

7 長老のほこら

LAPTIME: 0H21M41S

□ペガサスの靴を受け取る
□壁を壊して宝箱を開ける
◆セーブして自分の家からスタート

8 書の家

LAPTIME: 0H22M41S

□ムドラの書を手に入れる
◆セーブして自分の家からスタート

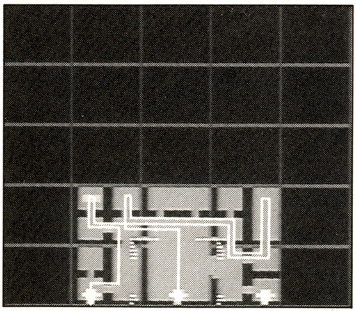
9 砂漠の神殿

LAPTIME: (IN) 0H23M50S

(OUT) 0H28M53S

所要時間 5分3秒

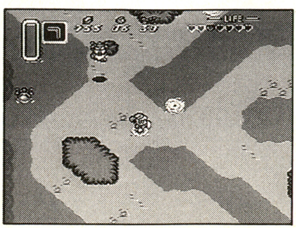
B1F 最短コース



□石碑の前でムドラの書を使う
□パワーグラブを手に入れる
□南西の出口から外へ
■砂漠の上段のハートのかけらを手に入れる
□第2の入り口に入る
□ラネモーラを倒す
□ハートの器を手に入れる
□力の紋章を手に入れる
◆セーブして教会からスタート

10 ゾーラの巣

LAPTIME: 0H32M20S



□墓下の穴から、もう一度秘密の通路へ
□壁を壊し、宝箱の中のルピーを取る
□教会から川の上流へ
□キングゾーラから水かきを購入する

11 ハイリア湖

LAPTIME: 0H34M48S

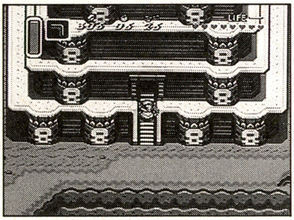
■川の上流でハートのかけらを手に入れる
●願いの滝
　■マジカルブーメランを手に入れる
　□大きな盾を手に入れる
◆願いの滝の南の渦巻きに入ってワープ
■ハイリア湖の北から橋の下へ
■おじさんからビンをもらう
◆セーブして教会からスタート

12 ヘラの塔

LAPTIME: (IN) 0H37M26S

(OUT) 0H42M23S

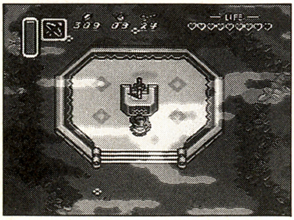
所要時間 4分57秒



■教会の西の石塚で、ハートのかけらを手に入れる
□山の入り口に入る
□おじいさんからマジカルミラーを受け取る
□魔法陣に入って闇の世界へ
□メガネ岩の上からヘラの塔へ
□１階で大きなカギを手に入れる
□ムーンパールを手に入れる
□デグテールを倒す
□ハートの器を手に入れる
□知恵の紋章を手に入れる
◆セーブして教会からスタート

13 迷いの森

LAPTIME: 0H44M12S



□マスターソードを手に入れる
◆セーブして山の洞くつからスタート

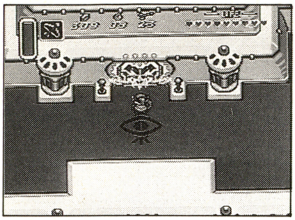
14 ヘブラ山

LAPTIME: $0_H45_M28_S$

□エーテルを手に入れる
◆セーブして自分の家からスタート

15 司教の塔

LAPTIME: (IN) $0_H46_M22_S$



(OUT) $0_H52_M26_S$

所要時間 6分4秒

□ハイラル城の城壁から司祭の塔へ
□カーテンを斬ってテラスに出る
□アグニムを倒す
□闇の世界のピラミッドへ

16 災いの池

LAPTIME: $0_H53_M57_S$

□ナマズからシェイクをもらう

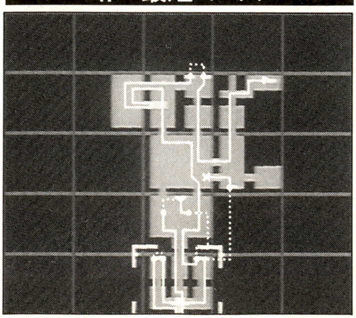
17 闇の神殿

LAPTIME: (IN) $0_H56_M19_S$

(OUT) $1_H06_M16_S$

所要時間 9分57秒

1F 最短コース



□サルキッキに入り口を開けてもらう
□壁を壊してカギを取ったら入り口にワープ
□マジックハンマーを手に入れる
□ジークロックを倒す
□ハートの器を手に入れる
□クリスタルを手に入れる
◆マジカルミラーでハイラルに戻る
◆セーブして教会からスタート

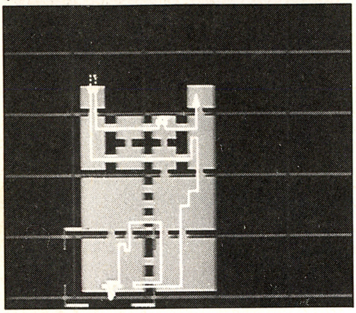
18 はぐれ者の村

LAPTIME: (IN) 1H08M19S

(OUT) 1H15M19S

所要時間 7分0秒

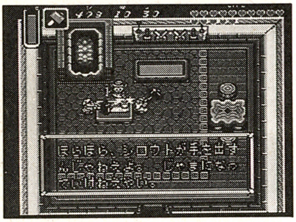
B1F 最短コース



◆カカリコ村の北にある魔法陣から闇の世界へ
□村の迷宮に入る
□パワフルグラブを手に入れる
□ブラインドを倒す
□ハートの器を手に入れる
□クリスタルを手に入れる

19 かじ屋

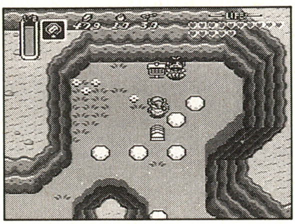
LAPTIME: 1H17M40S



□村の南にいるカエルと話す
□カエルをかじ屋に連れていく
◆マジカルミラーでハイラルに戻る
□かじ屋に剣を預ける
□移動して画面を切り替えてからかじ屋へ
□マスターソードLVL3を受け取る
□かじ屋の井戸に入って魔法使用量を½にする
◆闇の世界へ戻る

20 変なおじさん

LAPTIME: 1H18M50S



■闇の世界の壊れた家で宝箱を見つける
■宝箱を引きずって闇の草原地帯へ
◆マジカルミラーでハイラルに戻る
■変なおじさんに宝箱を開けてもらう
■ビンを手に入れる

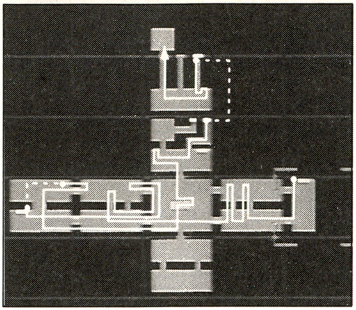
21 水のほこら

LAPTIME：(IN) 1H19M55S

(OUT) 1H27M18S

所有時間 7分23秒

B1F 最短コース



□草原のほこらの水門を開く
◆闇の世界へ戻る
□水のほこらに入る
□フックショットを手に入れる
□ワートを倒す
□ハートの器を手に入れる
□クリスタルを手に入れる

22 村の広場

LAPTIME：1H29M34S

□オカリナ少年からシャベルをもらう
◆マジカルミラーでハイラルに戻る
□穴を掘ってオカリナを手に入れる
□カカリコ村の広場の前でオカリナを吹く

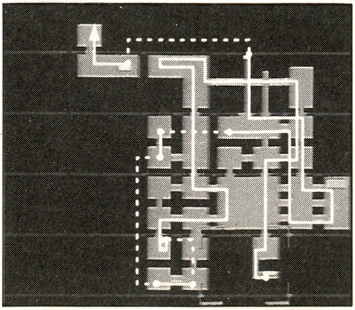
23 悪魔の沼

LAPTIME：(IN) 1H30M23S

(OUT) 1H39M16S

所要時間 8分53秒

B1F 最短コース



◆オカリナを吹いて6番に移動
◆魔法陣に入って闇の世界へ
□悪魔の沼の入り口でエーテルを使う
□悪魔の沼に入る
□ソマリアの杖を手に入れる
□ゲルドーガを倒す
□ハートの器を手に入れる
□クリスタルを手に入れる

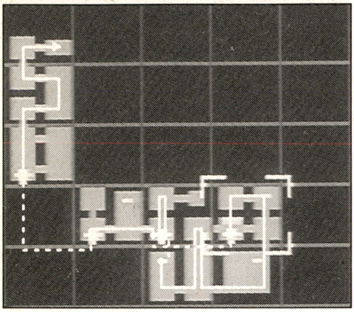
24 ドクロの森

LAPTIME (IN) 1H40M29S

(OUT) 1H46M38S

所要時間 6分9秒

B1F 最短コース



◆マジカルミラーでハイラルに戻る
◆オカリナを吹いて3番に移動
◆カカリコ村の北にある魔法陣に入って闇の世界へ
□ドクロの森の地下に入る
□押しっぱなしスイッチにはパワーブロックをのせる
□ファイアロッドを手に入れる
□ボス部屋への入り口前でファイアロッドを使う
□ガモースを倒す
□ハートの器を手に入れる
□クリスタルを手に入れる

25 ハイリア湖

LAPTIME: 1H48M04S

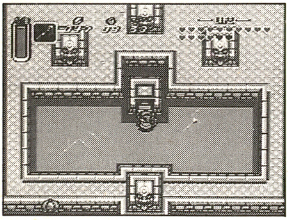
◆マジカルミラーでハイラルに戻る
◆オカリナを吹いて8番に移動
□アイスロッドを手に入れる
□幸せの泉のある小島へ

26 氷の神殿

LAPTIME: (IN) 1H48M12S

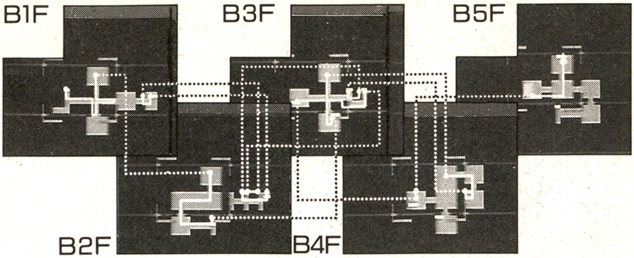
(OUT) 1H57M37S

所要時間 7分25秒



◆小島の魔法陣に入って闇の世界へ
□氷の神殿に入る
□青い服を手に入れる
□押しっぱなしスイッチにはパワーブロックをのせる
□シュアイズを倒す
□ハートの器を手に入れる
□クリスタルを手に入れる

氷の神殿最短ルート



27 女神の泉

LAPTIME: 1H58M28S

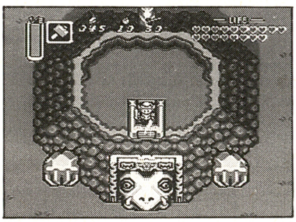
◆マジカルミラーでハイラルに戻る
◆オカリナを吹いて4番に移動
◆草原地帯北西の魔法陣に入って闇の世界へ
□爆弾屋で特殊爆弾を購入する
□特殊爆弾でピラミッドの壁を壊す
●女神の泉
　□銀の弓を手に入れる
　□マスターソードLVL4を手に入れる

28 カメ岩

LAPTIME (IN) 2H00M53S

(OUT) 2H10M16S

所要時間 9分23秒



◆マジカルミラーでハイラルに戻る
◆オカリナを吹いて1番に移動
◆ヘラの塔の南の魔法陣に入って闇の世界へ
◆マジカルミラーでハイラルに戻る(メガネ岩)
□ヘラの塔の東の橋を渡る
□山の最東部の上段に上がる
□正しい順番でくいを打つ
◆出現した魔法陣に入って闇の世界へ
□カメ岩の上でシェイクを使う
□カメ岩に入る
□鏡の盾を手に入れる
□デグロックを倒す
□ハートの器を手に入れる
□クリスタルを手に入れる

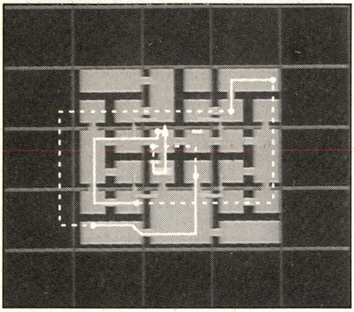
29 ガノンの塔

LAPTIME: (IN) 2H 11M 09S

(OUT) 2H 24M 24S

所要時間 13分15秒

1F 最短コース



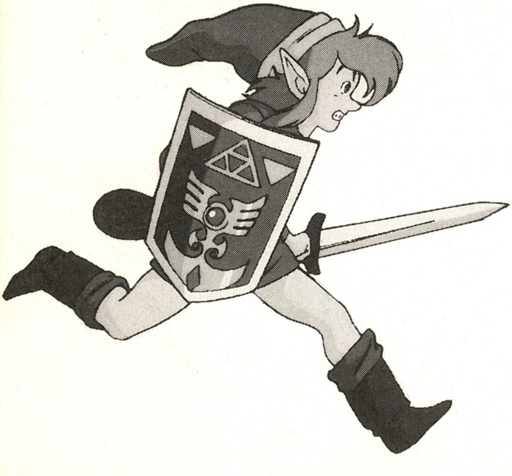
□カメ岩を出たら西へ向かう
□ガノンの塔の結界を破る
□ガノンの塔に入る
□赤い服を手に入れる
□復活したアグニムを倒す

30 最終決戦

LAPTIME: 2H 26M 25S

□ガノンを倒す
□トライフォースの部屋へ

キミも記録に挑戦してみよう



これで最短ルートはわかったと思う。ここに記載してあるラップタイムは、筆者が実際に時間を計りながらプレーしたときのものだ。この2時間30分という時間を大幅に縮めるのは難しいと思うけど、■印の行動を省略すればあと10分ぐらいは短縮できるはずだ。

ぜひキミもクリアー時間の最短記録に挑戦してみてほしい。記録に挑戦するときにはタイムカウンターのついたビデオに録画しながらプレーすると、あとで細かい時間を調べたいときに便利だぞ。

時間短縮のポイントは、地上の移動はダッシュを多用する。使用アイテムはす速く切り替える。マップ機能は使わない。必要以外の宝箱は開けない。そして、絶対に死なない、といったところかな……。

WHERE IS THE ITEMS?

アイテム入手ポイント一覧表

これは各種アイテムが手に入る場所を簡単に説明したものだ。2回目以降のプレーで場所を忘れたときに見てほしい。初めて遊ぶ人は見ないように。

Yボタン使用アイテム	カンテラ	自分の家、秘密の抜け道、ハイラル城地下室
	ブーメラン	ハイラル城地下1階
	マジカルブーメラン	願いの滝の不思議の泉
	爆弾	カカリコ村雑貨屋、その他
	虫取りアミ	カカリコ村の病気の子供からもらう
	ビン・1	カカリコ村のビン売りから買う
	ビン・2	カカリコ村の酒場裏口
	ビン・3	橋の下の男からもらう
	ビン・4	闇の世界側のかじ屋➡変なおじさん
	ムドラの書	カカリコ村の書の家
	弓	東の神殿
	銀の弓	ピラミッドの不思議の泉
	キノコ	迷いの森
	魔法の粉	魔法屋（キノコが必要）
	マジカルミラー	山の洞くつのおじいさんからもらう
	マジックハンマー	闇の神殿
	フックショット	水のほこら
	シャベル	闇の世界側の動物の森
	オカリナ	動物の森➡カカリコ村の広場
	アイスロッド	ハイリア湖の北東地域
	ファイアロッド	ドクロの森
	ソマリアの杖	悪魔の沼
	バイラの杖	闇の世界側のデスマウンテンの岩棚の洞くつ
	ボンバー	あやしの砂漠の東上段(マジカルミラー使用)
	エーテル	ヘラの塔の西
	シェイク	災いの池
	マジックマント	墓地の最北東の墓石
装備アイテム	ペガサスの靴	長老のほこらでサハスラーラからもらう
	パワーグラブ	砂漠の神殿
	パワフルグラブ	村の迷宮
	水かき	ゾーラの巣でキングゾーラから買う
	ムーンパール	ヘラの塔
武器・防具	マスターソードLVL2	迷いの森のマスターソードの森
	マスターソードLVL3	かじ屋(助手を連れて行ってから)
	マスターソードLVL4	ピラミッドの不思議の泉
	大きな盾	願いの滝の不思議の泉、闇の世界の雑貨屋
	鏡の盾	カメ岩
	青い服	氷の神殿
	赤い服	ガノンの塔
その他	魔法メーター1/2	かじ屋の井戸の中

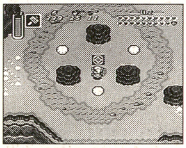
THE GATE TOWARD GANNON'S WORLD

魔法陣の場所

魔法陣は闇の世界へ行くための通路。闇の世界には魔法陣に入らないと行けない場所もある。すべての魔法陣の場所を把握しておこう。

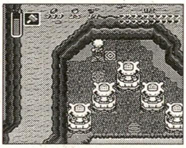
1 ヘラの塔、南部

最初に入らなくてはならない魔法陣。唯一むき出しになっている魔法陣でもある。ヘラの塔に行くときに使用する以外はあまり役に立たない。



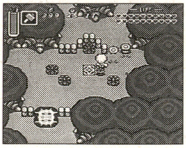
2 草原地帯、北西部

自分の家から最も近い場所にある魔法陣。水のほこらなどに行くときはこの魔法陣に入るといい。ただし、マジックハンマーがないと入れない。



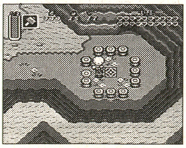
3 迷いの森、南部

カカリコ村の北から迷いの森に入るまでの短い森林地帯の中にある。ただし、マジックハンマーかパワフルグラブで障害物を排除しないと入れない。



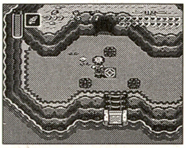
4 東の神殿、南東部

東の神殿の南東から南に進んだところにある。周囲がくいで囲まれているので、マジックハンマーがないと入ることができない。あまり意味のない魔法陣だ。



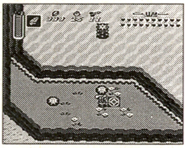
5 ハイリア湖、幸せの泉前

ハイリア湖の入り口前にある岩の下に隠されている。この岩をどけるにはパワフルグラブが必要。氷の神殿に入るときに使用する。それ以外の使い道はない。



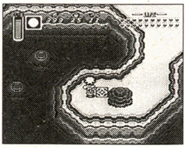
6 あやしの砂漠、南東部上段

あやしの砂漠の南東部にある狭い段差の上にある。ここの魔法陣に入るためには、オカリナとパワフルグラブが必要。悪魔の沼に行くときに使用する。



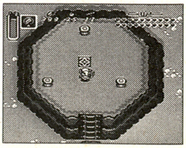
7 ヘブラ山、南東部

ヘブラ山東側の最南部にある。この魔法陣に入るためにはパワフルグラブが必要。また、この場所に来るときにフックショットかマジックハンマーが必要。



8 ヘブラ山、北東部上段

ヘブラ山東側の北東部の上段にある。この魔法陣はマジックハンマーを使用しないと出現しない。カメ岩の入り口を開くときに使用する。

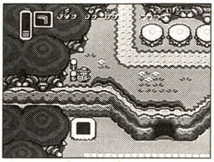


BROKEN PIECES OF HEART

ハートのかけらはここにある

24個のハートのかけらがこの世界のどこかに隠されている。初めてプレーしたときに全部見つけられた人はほとんどいないんじゃないのかな。

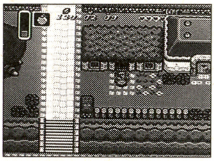
1



カカリコ村北西部　井戸

カカリコ村の北西にある井戸に飛び込むと宝箱がたくさんある。しかし、ハートのかけらがあるのはその中ではなく、爆弾で壊せる壁の向こう側にある。都合のいいことに、この井戸の中では爆弾も手に入るので、さっそく使用して壁を破壊してしまおう。爆弾はすぐあとで使用するから無駄使いしないように。

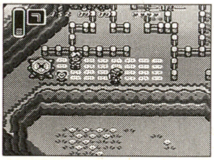
2



カカリコ村北部　ブラインドの家

ブラインドの家の地下の壊れる壁の奥にある。ここには、ブロックに囲まれた４つの宝箱があるので、これに目を取られて壁のヒビを見逃してしまった人もいることだろう。この壁を壊すのには、井戸の中で手に入れた３個の爆弾の２個目を使用するといい。４個の宝箱の中のルピーはビンを買う資金にするといい。

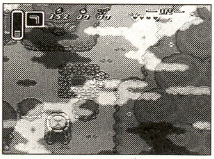
3



カカリコ村南西部　村はずれの迷路

村はずれの迷路を15秒以内に抜ければハートのかけらをもらうことができる。15秒という時間は短く感じるかもしれないが、飛び越えられる棚の位置さえわかれば、ダッシュを使わなくても余裕でクリアーできる。迷路の場所に行くには、喧嘩している兄弟の家の壁を爆弾で壊し、隣の部屋から外に出ればいい。

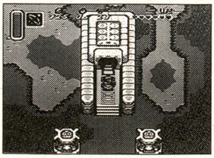
4



迷いの森東部　盗賊のアジト

迷いの森の中には、木をくり抜いて作った盗賊たちのアジトがあり、その中にはハートのかけらが無造作に置かれている。しかし、入り口から入った場合はハートのかけらが置いてある段に上がることはできない。このハートのかけらを取るには、入り口の近くに隠されている落とし穴を見つけて、そこに飛び降りればいい。

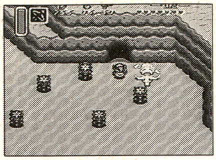
5



草原のほこら　池の底

このハートのかけらは草原のほこらの周りを囲む池の底に沈んでいて、まったく見えない。これを取るには草原のほこらの内部で、ある仕掛けを作動させなくてはならないのだ。作動させてしまえば、ほこらから外に出る頃には、池はすっかり干上がっているはず。これでハートのかけらを手に入れることができる。

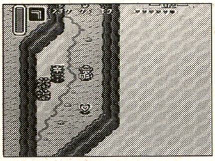
6



あやしの砂漠北東部　砂漠のほこら

あやしの砂漠の北東には、アジナーという老人が住んでいる洞くつがある。それが砂漠のほこらだ。この砂漠のほこら内のアジナー老人の部屋にはヒビの入った壁があるから、それを爆弾で破壊して奥へ進もう。そこにハートのかけらが入った宝箱があるはずだ。あやしの砂漠に来たら、まず砂漠のほこらを訪れよう。

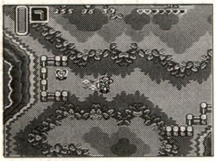
7



あやしの砂漠西部　上段部分

砂漠の神殿は、ダンジョンの途中で一度外に出て、違う入り口から入り直さないとボスの部屋に行けない構造になっている。このダンジョン途中の地上部分で、ハートのかけらを手に入れることができる。砂漠の神殿、地下１階の南西出口から地上に出たら、そこから南に進んでいこう。ハートのかけらが落ちているはずだ。

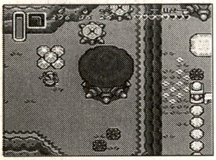
8



川の上流中央部　上段部分

このハートのかけらを取るためには水かきが必要になる。しかし、水かきはこの場所のすぐそばにあるゾーラの巣で買うことができるので問題はないだろう。ゾーラの巣でキングゾーラから水かきを購入したら、もと来た道を引き返さず、南に進んで滝から飛び降りる。すると上段に上がる坂があるからそこを進めばいい。

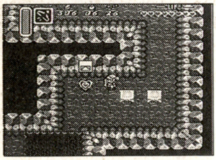
9



教会西部　上段部分

まず、教会の西にある上段部分に上がること。ここに行くには、教会から画面が切り替わるまで西へ進み、そこから坂を上がって北に進んだ後、東に進んで画面を切り替えればいい。さて、その場所には岩が５つ積み重なった石塚がある。これを体当たりで破壊すると地下への階段が出現する。ハートのかけらはその中だ。

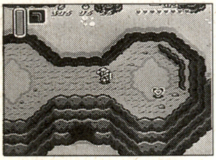
10



ヘブラ山西部　岩棚の洞くつ

メガネ岩の下にある洞くつの中に無造作に置かれている。しかし、途中に大きな落し穴が開いているので、見つけても近寄ることができない。これを取るためには、メガネ岩の南から飛び降りて、途中にある岩棚の洞くつに入ればいい。ちなみにここのハートのかけらの前には長老からの重要なメッセージが刻まれたプレートがある。

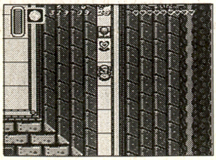
11



ヘブラ山西部　メガネ岩

メガネ岩の上にポンと置かれているので、これを見つけていない人は絶対にいないはず。というわけでとくに解説することはないのだが、強いて注意点を挙げるとするならば、取るときに勢い余ってメガネ岩の南側に落ちないように気をつける、ということぐらいかな。斜めの部分で誤って落下することがたまにあるからね。

12

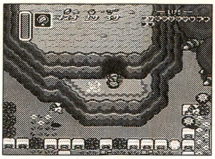


ピラミッド　東側斜面

アグニムを倒して闇の世界のピラミッドに飛ばされたら、すぐにこのハートのかけらを取っておこう。取り方は、ピラミッド２段目の通路の東端から１段目に落下すればいい。あとは一本道になっているぞ。

ここまで完璧に集めていれば、ここでライフゲージがひとつ増えて、全部で10個になるはずだ。

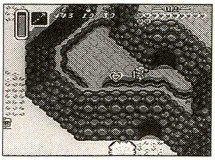
13 墓地北部　上段の洞くつ



ここはハイラル側の歩いて行けない場所のひとつ。この洞くつにハートのかけらがあるのだが、ハイラル側でどんなに頑張っても入ることはできない。

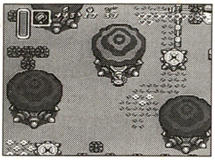
ここに入るには、闇の世界の遺跡の北にある階段で上段に上がってマジカルミラーを使用すればいい。すると洞くつのまん前にワープできるはずだ。

14 ドクロの森東部　上段部分



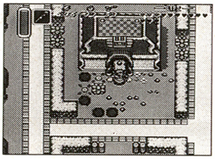
ここはハイラル側で言うと山の洞くつの入り口があった場所だ。下の洞くつから入って上段の出口から出ればハートのかけらが手に入る。しかし、洞くつの途中にはスプリングブロックがあり、これが道をふさいでいるため、そのままでは通り抜けられない。ここではマジックマントを使用してブロックをすり抜けないとダメ。

15 キコリの家南西部　色違いの木



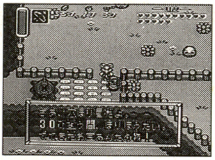
山の入り口の近くに住んでいるキコリたちが木を切っていたのを覚えているかな。そのときに怪しいと思った人も、別に何の反応も示さないのでその場は諦めたはず。しかし、闇の世界に行ってからここに戻ってくると、その木が変色しているのだ。この状態になったら、体当たりしてみよう。地下への入り口が現われるぞ。

16 はぐれ者の村西部　宝箱屋



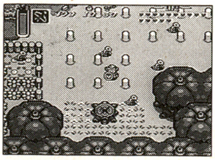
宝箱屋というのは、ルピーを支払うと好きな宝箱をふたつ開けさせてくれるお店のことだ。この店の宝箱のどれかにハートのかけらが入っている。出るかどうかは運しだいだけど、何回もやっていればそのうち手に入れられるだろう。この店にはハートのかけらは１個しかないから、一度出してしまったらもう出ないよ。

17 はぐれ者の村南西部　穴掘り屋



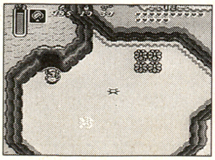
穴掘り屋というのは、ルピーを支払うとシャベルを貸してくれて30秒間だけ好きな場所を掘ることができるというものだ。穴を掘るといろんなアイテムが飛び出すんだけれど、その中にハートのかけらが含まれているわけだ。運がよければ一発で掘り出すこともあるけど、実際には何回もやらないと見つけられないだろうね。

18 はぐれ者の村南東部　くい打ち穴



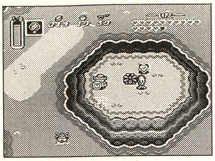
この場所は、ハイラルではかじ屋の建っている場所にあたる。大きな黒岩をどけてこの場所にやってくると、くいが何本も突き出ているのが目に入る。このくいをひとつ残らずマジックハンマーで叩き潰すと、近くの切り株が消えて地下への階段が出現するのだ。言うまでもないが、その中にハートのかけらがあるわけだ。

19 動物の森南方　上段部分



ここもハイラル側で歩いて行けない場所のひとつ。当然、ここも闇の世界からマジカルミラーでワープして来るわけだ。この場所の闇の世界側は地形がやや深くえぐれていて、そこには花がならんでいる。この花の中央付近でマジカルミラーを使うといいだろう。ワープすると、すぐそばに洞くつがある。ハートのかけらはその中だ。

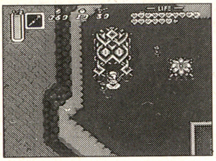
20



ハイリア湖北西部　小島の上

ここもハイラル側で行けない場所のひとつ。最初にハイリア湖に来たときはどうやって取るのか悩んだことだろう。闇の世界の湖に10個の岩に囲まれた怪しげな浅瀬があるから、そこでマジカルミラーを使えばいい。ワープすると、小島の上にバズブロブが１匹いる。まずこいつを倒して安全を確保してから取りに行くように。

21

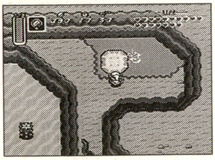


悪魔の沼北西部　沼のほこら

悪魔の沼にはダンジョンの入り口の他にふたつのほこらの入り口があるが、このうち左側のほこらの中にハートのかけらが入った宝箱がある。ちなみに右側のほこらは妖精の泉になっている。

宝箱はブロックで囲まれているけど、動かし方はさほど難しくはない。仮に失敗しても、一度外に出れば最初の状態に戻る。

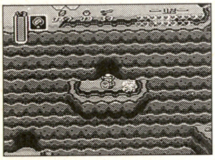
22



あやしの砂漠北東部　上段部分

ここもハイラルの行けない場所のひとつ。悪魔の沼の北東に、東へ伸びる谷間がある。そこでマジカルミラーを使えばいい。ワープすると大きい岩があるから、それを持ち上げて地下への階段を出現させればいい。内部はブロックだらけのパズルになっているが、とにかくハートのかけら目指して押しまくれば大丈夫。

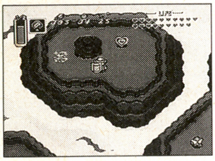
23



ヘブラ山東部　岩棚の洞くつ

このハートのかけらが最もわかりにくい場所にある。カメ岩ダンジョンに入ると、途中で外の岩棚に出るところが２ヵ所ある。この岩棚のうち、横に長いほうの右端でマジカルミラーを使うと、ハイラル側のどうしても行けなかった岩棚の前に来ることができるのだ。そこにある洞くつに入ればハートのかけらが手に入る。

24



ヘブラ山北東部　離れ小島

これも闇の世界からワープして手に入れるのだが、闇の世界側の離れ小島も簡単には行けないようになっている。まず、闇の世界側の山頂にある、フックショットで床から床へ移動する洞くつに入ろう。ここには見えない通路が隠されている。そこを進んで、ヒビの入った壁をどんどん壊していくと、小島の上にたどり着けるわけだ。

■ご質問に関するお願い：本書に関するご質問は電話では受け付けておりません。往復はがきに、ご質問になさりたいことを具体的に書いて、右の住所宛にお送りください。

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ＭＳＸマガジン編集部
ゼルダの伝説のすべてがわかる本・質問係

ASCII MOOK
ゼルダの伝説のすべてがわかる本

編　　者　ファミコン通信編集部
構　　成　森岡憲一／MSXマガジン編集部
表紙イラスト　鈴木潤一／松下 進
NECKY MARK ©LIGHT & SHADOWS, INC.
制作協力　井沢利昭／辻 秀和
レイアウト　スタジオB4

　1030139　



ファミコン通信

ファミコン通信
ゼルダの伝説 神々のトライフォース のすべてがわかる本
アスキー出版局

株式会社アスキー　発行人　藤井章生　発行　1992年3月6日　アスキームック　ASCII

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL.(03)3486-7111(大代表)

雑誌営業部 TEL.(03)3486-1977(ダイヤルイン)　Printed in Japan 大日本印刷㈱

定価700円
(本体680円)

T1063596140702　雑誌63596-14

ファミコン通信

編集部責任編集

ゼルダの伝説 神々のトライフォース のすべてがわかる本



これ1冊だけで、ゼルダの伝説に関することは完璧だ
2度目以降のプレーにも役立つぞ!

アスキームック ASCII

ゼルダの伝説 神々のトライフォース のすべてがわかる本 アスキー出版局